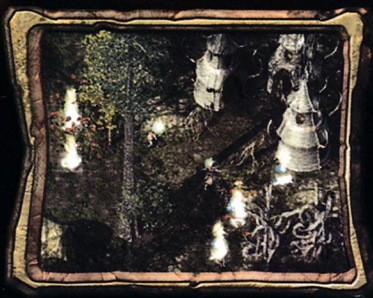
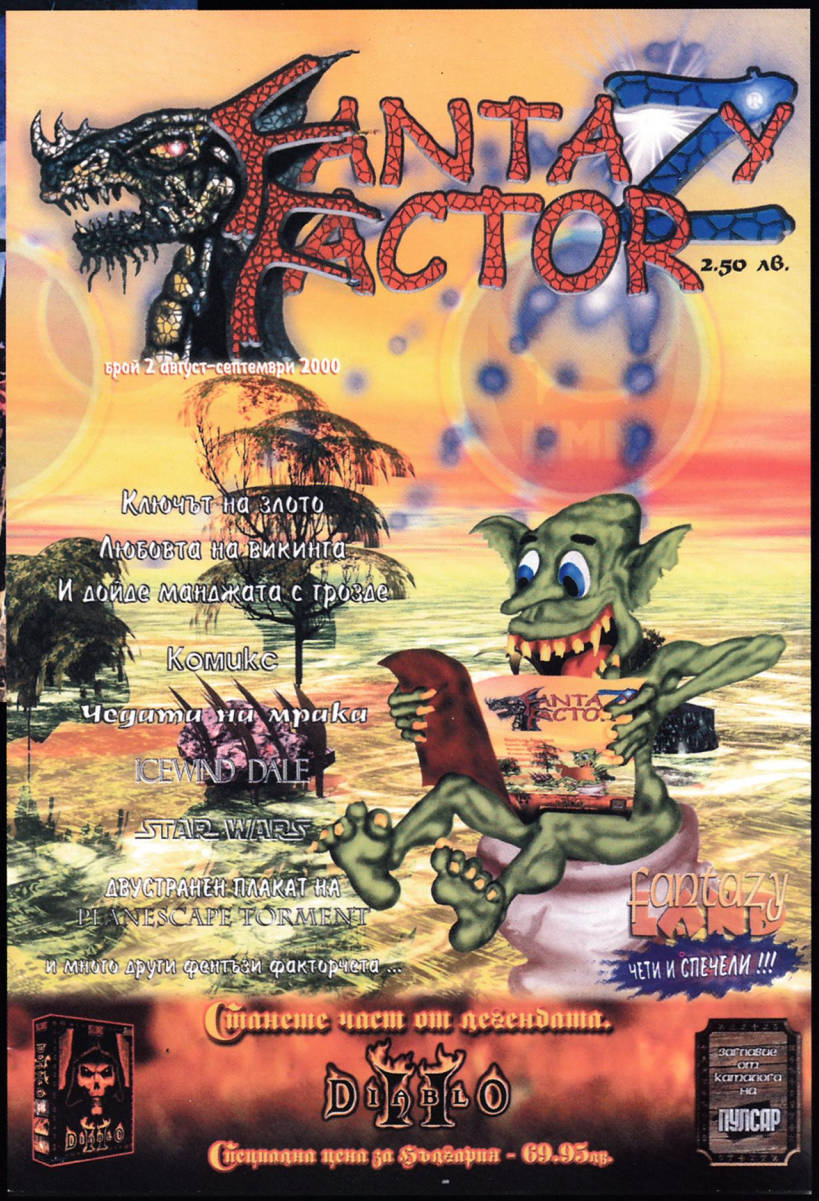
gamers' World

В БРОЯ: Този Див Див ИЗТОК / проектите които подготвят фирмите от Изтока/, Ново от създателите на Tzar: "The Druid King", Empire Earth, SANITY, Red Faction, Star Trek: Elite Force, Homeworld: Cataclysm и още...

ИСТИНАТА! ГОЛАТА ИСТИНА!



ноември 2000г.
цена със CD 4,9лв.
цена без CD 2,5лв.



От издателство:

HMM

Търсете на пазара Новият Фентъзи Фактор!

всеки два месеца много интересни разкази, комикси и други фентъзи факторчета

РЕЦЕНЗИИ

Arcatera: The Dark Brotherhood 48
Carmageddon 2000 The Death Race 60
Homeworld: Cataclysm 40
Midtown Madness 2 51
Sanity: Aikin's Artifact 44
Star Trek Voyager: Elite Force 54
The Sims: Livin' Large 58

В ОТ КРАК НА КРАК...29-37
Battleship
Cleopatra.
Heroes Chronicles I
Heroes Chronicles II
Infestation
Moorhuhn Jagd series
Soldier
Star Trek: New Worlds
Sydney 2000

игра на броя...

BALDUR'S GATE II

„Като за край ще кажа, че Baldur's Gate 2 е една от най-добрите ролеви игри, които съм играл някога. В нея има абсолютно всичко, което един играч би могъл да поиска от игра. Да не говорим, че тя е адски обширна и дълга, а с наличието на новите класове и подкласове възможностите за преиграване са почти безкрайни. Всеки, който харесва ролевите игри, трябва да прибави Baldur's Gate 2 в колекцията си. Единствено Pool of Radiance II може да застраши тази игра, по пътя към призванието "Ролева игра на 2000-та година".

WHISPER

ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

ТОЗИ ДИВ ДИВ ИЗТОК...16-23
Chaser
BattleIsle 4: Andosia War
Mafia: La Cosa Nostra
Original War
Paradise Cracked
Project Overdrive
Spells of Gold
Charm of War

Empire Earth 26
Red Faction 24
The Druid King 21

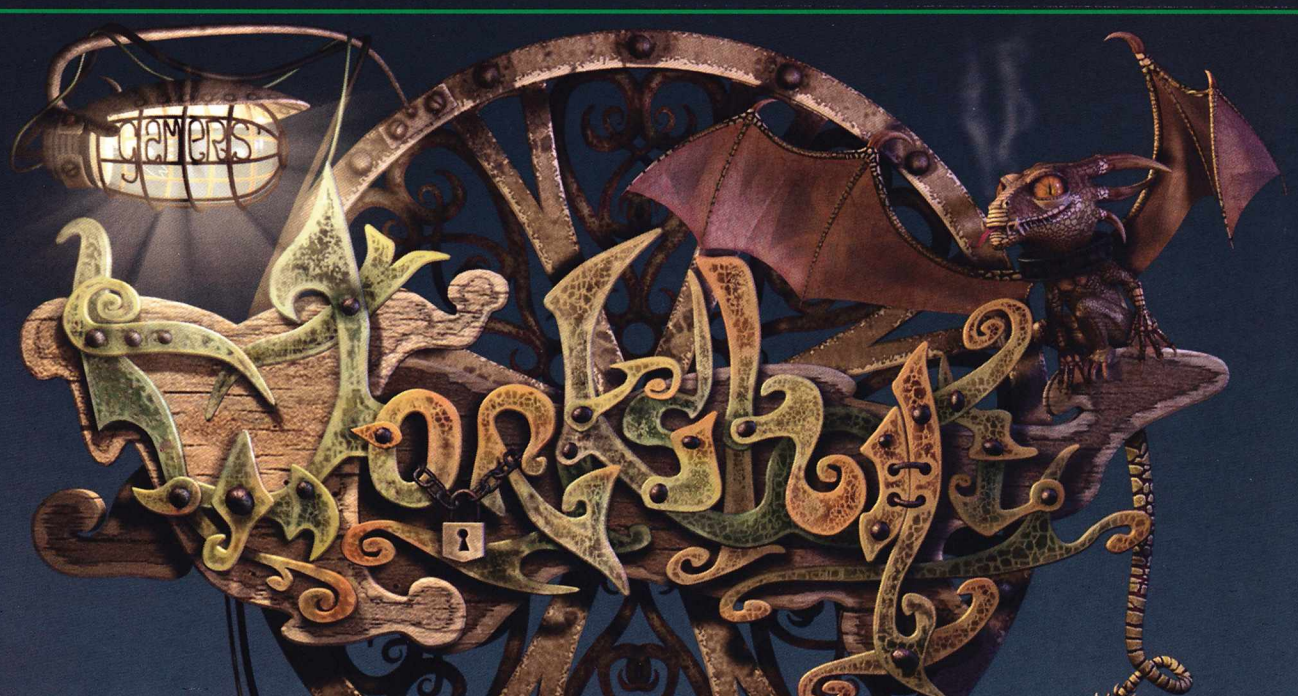
ОСТАНАЛОТО

Редакционно
Справочник на PC клубовете
Новини 4
Загадката на GW 5
Тестът на GW 6
Hardware: Дънни Платки 8
Software: Оптимизирайте Windows-а си 9
63
70

Software: Proxomitron 68
RPG: Здрач над Ендивал 69
Интернет: MUD On-Line 70
Писма 72
Кино 74

СПИСАНИЕ „GAMERS' WORKSHOP"
Издател: „Уъркшоп Груп" ООД
Адрес: София, ул. „Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефон: 02/980-68-29; 02/980-72-45
e-m@il: workshop@netbg.com
WWW: www.workshop.netbg.com
Основен разпространител: „Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат: СД „Делта + Димитров и Сие"
Телефон: 032/630-642

РЕДАКЦИОНЕН ЕКИП
Редактори: Диян Димитров, Илиян Илиев
Дизайн: Юлиян Калдерон; **3D Дизайн**: Коста Атанасов - Stargazer
Реклама: Юлиян Калдерон, Евгений Тенев
Специални проекти: Красимир Семерджиев - Evil Yeti
Автори: Александър Александров - Alex III, Александър Бакалов - Snake, Апостол Апостолов - Chappy, Благомир Петров - FonManiac, Диян Димитров - Freeman, Добрин Йорданов - Goodman, Елена Костандинова-Щих - Elexis, Иван Христов - Urko, Илиян Илиев - Whisper, Петко Рангелов - SaintP, Юлиян Калдерон - Groover, Янчо Райков - Kmeta



Привет приятели,

За пръв път от много време се изправям пред ситуация, в която не знам какво да кажа. Тоест да напиша. Но това не е чак толкова страшно. Понякога с приятели е хубаво и само да помълчиш. Или да побъбриш неангажирано. Всъщност си мисля, че това са едни от най-ценните моменти в живота на човек. Да мълчиш в уюта на нечия компания и да се наслаждаваш на усещането. Да не се притесняваш от мълчанието. Да не чувстваш нарастващата тежест на тишината като бреме, стоварващо се върху интелекта и емоциите ти и панически да се опитваш да я нарушиш с първата хрумнала ти глупост, което от своя страна те "гипсира" още повече, а като мека завивка, в която обгръщаш мислите си, сгряваш душата си. Като топлина, в която се разтваряш, освобождаваш духа си от оковите на делничното и го оставяш да полети. Няма по-силно доказателство за човешка близост и познаване.

Е, някак неуместно е писаното мълчание. Тоест, как да изразиш мълчание на лист хартия? Като го оставиш празен? Не става.

Не че не се изкушавам да го направя. Предпочитам да мълча вместо да бълвам тъпотии, но тъй като не мога да си позволя едното или другото, ще се опитам просто да кажа няколко думи за броя, който държите в ръцете си.

Първото, с което искам да започна, е възкръсването на рубриката "От Крак на Крак". Смятаме да я поддържаме и за напред в подобни "(не)реални" граници. Всъщност можете да приемете, че с този брой списанието ще направи лек завой и мъъъничко ще промени курса си. Имаме намерение да ви предлагаме повечко страници с по-синтезирана, сбита информация. За пример мога да ви предложа рубриката "Wild Wild East". Разбира се патентът на GW - дългите, обширни, обстойни, подробни, пространни, многопластови, многословни, задълбочени... анализи и прегледи на определени заглавия ще се запази. Промените, които предвиждаме не са свързани с влошаване на качеството на статиите, а по-скоро с увеличаване на полезната информация в книжното тяло. Обмислят се новости и в дизайна. Веднага можете да отгърнете на страничките с пощата и да видите в каква насока ще се опитаме да тласнем оформлението.

Така. Сега на всички, които изразиха по един или друг повод недоволството си от развитието на Gamers' Workshop (колкото и малко да са, сме длъжни да зачетем вота им) ще кажа: Вселенският порядък е определил нещата да се движат само в една посока. Ние сме убедени, че нашата е възходяща. Всичко, което се опитваме да направим, е едно подобро списание. Само времето ще покаже дали сме били прави ние или те. Но нямаме намерение да обръщаме глава назад с носталгия. Пред нас е бъдещето, смятаме да намерим мястото си в него, а не да поръсваме главите си с пепелта на едно изтляло минало, колкото и величаво да е било то. Убедени сме, че това, което правим е достойно, просто защото влагаме каквото можем от себе си в него.

В духа на последното бих искал да кажа, че списанието ще се развива в насоката, в която е поело. Към разширяване на тематичността си и по-голяма информационност. Нека вече престанем да обсъждаме темата: За и Против! Просто бихме искали ида помолим всеки, който е съпричастен към GW да се опита да приеме неизбежните промени, които носи след себе си еволюирането на изданието. Промяната не е задължително да означава регрес. Дори напротив, ласкаем се от мисълта да е точно обратното. Толкова по тази тема, но все пак няма да отхвърлим коя да е критика и в бъдеще.

Мисля, че ще забележите и кратката ретроспекция, която нашият нов сътрудник, поемащ в ръце спортната секция - uRKO (ако го видите веднага ще разберете защо този ник толкова му прилага), е подготвил за вас: поглед към едни от най-увлекателните игри в спортния жанр - хокеите. Мислим, че серията NHL е твърде незаслужено пренебрегвана от родните играчи. Надяваме се да предизвика интерес и статията за "настолните" (книжните) RPG-та. Прародителите на сегашните си електронни наследници. Те все още продължават да завземат все нови и нови територии в сърцата на всички любители на доброто забавление и увлекателното приключение в цял свят. Време е това да се случи и у нас.

И най-накрая достигаме и до последната страница - кино-ревютата. Пускаме експериментално една страничка и ще очакваме мненията ви - дали да се пренесе в списанието или да остане на диска. И моля ви пишете, за да няма после упреци, че решението, което сме взели не ви удовлетворява.

Ами това е то. Другото е познато.

Можете да го видите още сега ако желаете или пък да постоите малко покрай мен.

За да помълчим заедно.

Freeman

Справочник на компютърни клубове

Име на клуба	Град	Адрес	Телефон	№ PC	Конфигурации	лв/ час	Екстри
Аксел	София	жк. Сердика бл18а, вх.В		12	Celeron 300 64MB RAM		Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" N64	665521	76	Celeron 466/ 64MB RAM Voodoo3/ 17" Hansol	1лв. 5лв.НТ	бар, климатик, Инт., нон-стоп
AGE	София	жк. Лагера ул. "Баба Илийца" 2	9549673 543179	25	Celeron 500/ 128MB RAM TNT2-ULTRA/ 19" CTX	1лв.	БАР, климатик, Инт., нон-стоп
Club WWW	София	ул "Черковна" 61, ул. Оборище срещу ДСК	088/372638	13	Celeron 400 64MB RAM TNT2-32MB/17" Monitor	1лв Ga. 2лв Int.	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681; 088/662125	7	Pentium III 700 64MB RAM GeForce 2 SONY 19"	1,3лв. 5лв.НТ	Headoff Direct!
Diablo	София	бул "Христо Ботев" 46	9867471	18	PIII 650 Mhz, 128 MB RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1лв.	Headoff Direct!
Fun Club	София		707369	8	Celeron 300 64MB RAM TNT2 17" CTX	1лв. 5лв. НТ	Headoff Direct!
Headoff Gaming Club	София	ул. "Стефан Караджа" 7 Б	9875408 088/231705	20	Duron 700 128MB RAM Voodoo 3 17" Monitor	1,2лв	Headoff Direct!
PC Mania Club	София	ул. "Люлин планина" 16	513608	12	PII 400 64MB RAM TNT2 17" Monitor	0,9лв.	Headoff Direct!
"Виртуален свят"	Бургас	ул. "Вардар" 1		84	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк Славейков, бл 59/60		40	Celeron 460/ 64MB RAM Voodoo 3/ 19" Hansol	1лв.	Headoff Direct!
ZOOM	Варна	ул. "Опълченска" N20	052/691361	13	8бр. PII 350 64MB RAM	1,2лв G 1,5лв I	бар, климатик, Инт.,
STYLE.NET	Асенов-град	ул. "Цар Иван Асен" N34	0331/21229	20	PII-466/ 64MB RAM/ Voodoo3-2000/17" KFC	1лв. 0,5 НТ	бар, климатик, Инт., нон-стоп
Киберия	Разград	ул. "Венелин" N24	084/21596 084/35048	8	Celeron 466/ 64MB RAM/ Riva TNT2/ 17" Monitors	1 игри 2 Инт.	бар, нон-стоп, Интернет, **VIP**

Софтуерните новини са подбрани от **Chappy**
Хардуерните новини са подбрани от **SaintP**

НОВИНИ

СОФТУЕР

ЕА ЩЕ ИЗДАВАТ ИГРА ПО LORD OF THE RINGS

Сигурно не остана фен на Толкин и неговото невероятно творчество, който да не е чул, че догодина, по Коледа, ще се появи първият игрален филм от трилогията, носеща името "Властелинът на Пръстените". Но сигурно не са много феновете, които знаят, че Electronic Arts са закупили лиценз за създаване на компютърна игра и в момента се работи над нещо грандиозно, след като правата над този доста печеливш лиценз са стрували на ЕА 10 милиона долара. Най-интересното в случая е, че и Havas Online се канят да се борят до смърт за този лиценз, защото според слухове фирмата вече е наполовина готова с сериозна он-лайн игра. Дали и ЕА ще се полакомят да създават Интернет-базирани светове или ще зарадват нас, не-Интернет-базираните играчи, с една достойна за името си игра - това все още не се знае, но не хранете надежди скоро да узнаете - играта със сигурност ще се появи по време на филма, или поне през есента следващата година.

ПЛАНОВЕТЕ НА TAKE-TWO И TALONSOFT

Take-Two обяви списъка с игрите, които ще издаде до края на годината и първото тримесечие на идната година като отделен разпространител и от името на фирмата Talonsoft, която бе закупена неотдавна. Игрите, с които ще бъдем зарадвани до пролетта на 2001-ва са:
Jet Fighter IV - самолетен симулатор с прекрасна графика, висок реализъм и вид, подходящ само за големите фенове на жанра, привличащ с типичния американски патриотизъм. Играта бе обявена да се продава в края на месеца, но все още не е готова и сигурно ще успее за Коледа. Американското издание на The Devil Inside също трябваше да излезе дотогава, но няма никаква информация, а края на месеца наближава.
Talonsoft излиза с нов expansion за най-продаваната си военно тактическа игра от години насам. Rising Sun: Kamikaze Pack ще предложи игра предимно от страна на "жълтурите", които ще трябва да се порят срещу патологичния патриотизъм у техните противници. Този диск ще го имате за Коледа. Друга стратегия от TalonSoft е Age of Sail II, морска симулация в 3D, със стотици кораби, които търгуват, воюват и най-вече - плават. Ще някои кораби могат и да плават, а не само да се избиват взаимно, ще разберете чак през януари 2001-ва година. Отново Talonsoft ще видим в логото на играта Mafia: La Cosa Nostra, която ще се появи през април 2001-ва.

***

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS СИ НАМЕРИ РАЗПРОСТРАНИТЕЛ

Добри новини за феновете на Jagged Alliance 2. Interplay подписаха договор с Sir-Tech Canada за издаването на expansion-pack-а Jagged Alliance 2: Unfinished Business. Допълнението включва 20 нови сектора, пълни с противници и NPC-та, нови терени - снежни например, нови 10 персонажа и оръжия, включващи снайпер-пушки и автомати, нови тактически възможности... Всичко, за което може да си мечтаете в един качествен add-on, плюс подобрен A.I. Играта ще е на пазара през Ноември.
Между другото Sir Tech Canada не спят а сериозно работят над Jagged Alliance 3 и Wizardy 8, която чакаме вече доста години...

***

СЛУХОВЕ ОКОЛО TOMB RAIDER: THE MOVIE

Първите слухове относно сценария и филмовия процес на новия филм Tomb Raider: The Movie, който в момента се стима в Pinewood Stupdios, се появиха в интернет. Ако ви е страх от издадени сюжети, не четете нататък.
Действието около TR:The Movie завърта познатата ни красавица Лара, която е щерка на издателски магнат, но няма никакво намерение да продължава професията на стареца, открива тайнствен артефакт, който служи за ключ за още потайнствен храм. За съжаление, ключът, като на кино, се е превърнал в два малки ключа, т.е. е бил счупен, и Лара трябва да открие какво става, а най-горестния враг на Татко Крофт е по-петите на Лара с цел да я накара да си плати и сам да открие тайната, която се съхранява в храма. Накрая никой не успява да се докопа до голямото съкровище, а както се дочува кулминацията на филма се състои в това глутница маймуни, направени от камък, да оживеят и преследват младата археоложка и нейните врагове.
Както можеше да се предположи - много 3D, малко замисъл...

***

OBI-WAN - ДОГОДИНА!

LucasArts - компанията с легендарно минало и посредствено настояще, отложи още един продукт. Obi-Wan, наричан от някои Jedi Knight III, е отложен за началото на идната година, и няма да излезе до броени месеци. Създателите на играта обявиха, че това е наложено, поради колосалният човешки и времеви ресурс, необходим за довършването на играта. Независимо дали това е истина или не, Star Wars Episode 1 shooter ще видим чак през 2001-ва.

***

METAL GEAR SOLID ГОТОВА!

Metal Gear Solid PC, компютърната конверсия на големия хит на Konami за PlayStation, е вече факт и вече в избрани магазини, като пълната дистрибуция ще се осъществи до края на месеца. Metal Gear Solid PC включва сериозни подобрения и не е поредната конверсия - играта идва с много нови възможности, подобрена графика в големи разделителни режими, режим на игра от първо лице, възможност за записване на всяко място, както и всички мисии от оригинала и разширението за него. В резултат - страшнен тактически екшън с конзолен привкуст до дни ще е в ръцете на феновете! Цената от 39.95 долара донякъде е добро предложение. За повече информация, и доста красиви картинки от играта се обърнете към адрес:
http://www.mgspc.com/

***

15 ДОЛАРА ЦЕНА ЗА БЕТАТЕСТ НА BATTLECRUISER MILLENIUM

Искате ли да тествате Battlecruiser Millennium? Фирмата 3000AD явно мисли, че всички вие искате, защото са наложени сериозни ограничения: освен, че ще избере само най-печените играчи и фенове ще се доберат до рядката възможност, те ще трябва да платят и 15 долара за компакт диск с 250 мегабайта бетаверсия на играта. Тази сериозна обида за геймърското братство от 3000AD наричат "защитна мярка срещу изтичане на бетаверсия на играта в пиратската мрежа".... Хмм, доста странна причина!
И все пак, ако имате мазохистични отклонения и 15 долара за похарчване, веднага се хвърлете на адреса по долу. Може да бъдете сигурни, че ще ви изберат - други луди няма!!!
http://www.3000ad.com/gnn/

***

ART OF MAGIC ИДВА ИДНАТА ГОДИНА

Bethesda обявиха официална дата за своята тактическа приключенска игра в реално време Art of Magic, която ще е на пазара в началото на идната година. За да оптпразнуват най-сетне чаканото решение, Bethesda добавиха цял куп нови картинки и информация на своя сайт, посветен на играта. Побързайте да ги видите - не са за изпускане!
http://www.magicandmayhem.co.uk/

***

IRIDON ОБЯВИ STARBRIGADE

Немската фирма Iridon, разработваща платформената бойна игра за... внимание!... PC (!!!), наречена AKIMBO, обявиха нова двуизмерна игра, наречена StarBrigade. В класическа двуизмерна перспектива играчите ще управляват група огромни (само на теория, иначе малки колко 2-3 курсора) роботи. Интересното е, че авторите обещават играта да е в реално време и същевременно походова стратегия. Отсега очакванията са за нещо непривличащо окото на модерния геймър, понеже двуизмерната графика догодина официално ще бъде издухана... но нека изчакаме.

***

SYNAPTIC ПОДГОТВЯ НОВ ЕНДЖИН

Synaptic, дъщерно студио на създателите на играта Evolva, обявиха своя нов проект, графичната платформа Cipher, пълно репение за оф-лайн и он-лайн триизмерна графика, поддържаща всички екстри, които може да се досетите - хвърлете един поглед на самата Evolva, и ще получите някаква частична представа. Synaptic тепърва ще вадят данни и кадри от новото си чудо, но засега вече има налични поръчки за лиценз, а самата система ще се появи готова към началото на идната година.

***

BABYLON 5 - R.I.P.

С погребалният марш Sector 14 Studios изпратиха почти готовата, но отлагана вече близо година космическа симулация Babylon 5: Into the Fire. След като играта така и не можа да си намери разпространител от мига в който Havas спря разработката, авторите на играта напълно се отказаха от намеренията си да я издават. Според Ричард Брюър от Sector 14, след година забавяне иначе технологично революционната игра, която трябваше да излезе в началото на годината, вече е нищо повече от посредствено заглавие и не си струва труда да се предлага на играчите. Според слухове, краят на Babylon 5 ще бъде и край за дизайнерското студио-създател, поради финансови проблеми.

***

Четете винаги актуалните новини на нашия уеб-сайт www.workshop.netbg.com и ще бъдете винаги информирани

HALF-LIFE MOD EXPO И ТАЗИ ГОДИНА
На 12-ти октомври Sierra и Valve събира за втора поредна година фенове в Сан Франциско на невероятното Half-Life MOD Expo - или цялата сила на Half-Life събрана накуп. Освен Counter-Strike, вече закупена от Valve, на изложението ще бъдат представени последните версии на Desert Crisis, Firearms, Frontline Force, The Opera и много други допълнения.

***

AOE: COLLECTORS EDITION ИДВА!
Age of Empires: The Collector's Edition - или как Microsoft печелят пари от нищо! Новото издание е вече готово и предадено за дупликация, и съдържа Age of Empires, Age of Emires: Rise of Rome, Age of Kings, както и новият Conquerors Expansion. С цел напомняне на цената, в кутията ще бъде включен и музикално CD с мелодии от играта, както и пакет разменни карти за игра по мотиви от игрите. Изненадващото е, че този доста сериозен като съдържание пакет има повече от прилична цена - само 70 долара. Age of Empires: The Collector's Edition до месец ще е на пазара, а и със сигурност бързо ще се появи и у нас, по цялата дистрибуторска мрежа на Microsoft.

***

MICHELIN RACE OF CHAMPIONS С 51 ТРАСЕТА !
Infogrames с радост обявиха, че Michelin Race of Champions, новото рали на компанията, е готово и вече се продава по магазините. Става дума за непретенциозно нискобюджетно заглавие на цена 30 долара, съдържащо 22 автомобила и 51 (!) трасета по целия свят. Това е определено добро предложение за тази цена, и както вече показват оценките на Michelin Race of Champions по-неплатежоспособните фенове на ралитата имат ново предизвикателство.

***

WINAMP СТАВА ПЛАТФОРМА ЗА ИГРИ
WildTangent и Winamp подписаха договор, по който триизмерните игри на компанията ще се предлагат като plug-ins за Winamp, стартирайки в минибраузера на музикалната програма, и ще взаимодействат с просвирваната музика. Каталогът включва игрите Pig Pen, Blasterball, Gem Master и други и скоро ще могат да бъдат открити сред избраните plug-нове на сайта на Winamp : http://www.winamp.com

***

ICEWIND DALE... ADD-ON!
Black Isle въобще не си падат по това да мързелуват и почиват на лаврите си. Веднага след излизането на Icewind Dale фирмата готви разширение. Icewind Dale: Heart of Winter ще продължи на играчите още подземия, нови чудовища, заклинания и зони за изследване, нов сценарий базиран по книгите на R.A. Salvatore, както и немалко подобрения в самата игра. Heart of Winter ще позволи на вашите герои да вдигнат зашеметяващото 22-ро ниво, да използват още по-могъщи заклинания като Abi-Dalzim's Horrid Wilting и молитвата Blade Barrier, с уговорката, че имената в никакъв случай не разкриват невероятните им ефекти. Откъм предметите най-интересна може да ви се види Vexed Armor, броня, населена от демон, който може лесно да бъде освободен и да унищожи носителя на прокълнатия артифакт. Всичко това, и още много други все D&D сладости ще се появят през идната година в Icewind Dale: Heart of Winter.

WESTWOOD ГОТВЯТ DUNE 3 ???
В отговор на изказванията от страна на Blizzard относно продължаващата усилена работа над Warcraft III, Westwood направиха изказване, в което заявиха, че, "Warcraft няма да е единствената RTS серия, която ще премине в третото измерение..." От това поголяма закана... Засега не се знае точно за коя с коя поредица Weswood ще отговорят на нарастващия глад за качествени триизмерни стратегии, но според слухове зад стените на Westwood вече се готви Dune 3, реално продължение на играта, която създаде целия жанр. Дали това е само слух, или слухът ще се превърне в реалност - само времето ще покаже. След Diablo II Blizzard определено загубиха част от бляската на своя ореол, а сблъсъкът с Westwood, който се задава през идната година ще има титатични размери.

ХАРДУЕР

ALMADOR В НАЧАЛОТО НА 2001
Става въпрос за новия чипсет на Intel, който ще поддържа DDR SDRAM. Освен тази ценна възможност продуктът притежава собствено графично ядро (Intel 754), ATA/100 интерфейс, 6 USB 2.0 порта и CNR. Честотата на системната шина при първите модели ще бъде 133MHz, като по-късно през следващата година се очаква да достигне 200MHz.

***

VIA KT133A
Вече има информация относно първата дънна платка, базирана на KT133A чипсет. Производител е DFI, а наименованието на продукта е AK-74-AC. Дъното е Socket A и сред останалите му характеристики са поддръжка на ATA/100, 5 PCI, 1 ISA, 1AMR слот, 4 USB порта.

***

MAXTOR КУПИ QUANTUM
Сделката е струвала на Maxtor около 2.3 млрд долара, но вероятно си заслужава. Подсилената компания ще произвежда над 50 млн харддиска годишно, а на нас ни остава да се надяваме, че те ще съчетават най-доброто от технологиите на двете фирми.

***

DURON 800 В ПРОДАЖБА
Процесорът вече може да бъде намерен в on-line магазини в Германия за 145$, което е по-малко от цените на Celeron 733 и 766, предлагащи се отскоро в Япония.

***

ПЪРВИ КАРТИ С GEFORCE 2 ULTRA
Доста въпросителни има напоследък около първите Ultra ускорители. Всички очакваха първата подобна карта да дойде от Hercules на 13 октомври. Май това няма да стане защото Creative имат намерение да ги изпреварят и да пуснат продукт на 9 октомври. Остава да видим дали ще стане.

***

1.2 GHz ATHLON
Докато Intel само дава празни обещания, AMD, без излишни приказки, постепенно печели нови позиции на пазара. До 15 октомври се очаква фирмата да представи 800 MHz Duron и 1.2GHz Thunderbird, което ще доведе до падане на цените на досегашните процесори от тези фамилии. Ако Intel не започнат да се държат по-сериозно, има вероятност да загубят доста OEM производители, които досега използват само Pentium процесори.

***

ATI VS. NVIDIA
Съвсем скоро битка между двете фирми ще се разгори и на нискобюджетния пазар, където засега властва GeForce 2 MX. Това може да се промени с излизането на RADEON 32MB SDRAM, който благодарение на по-евтината памет ще се предлага на цена около 150$. Скоростта на графичния чип също е 166MHz и това е единствената промяна спрямо по-мощните RADEON-и. Ускорителят ще има и версии с TV-Out и DVI интерфейс, а предварителните тестове показват, че ще бъде достоен конкурент на MX картите.

***

ПОРЕДЕН ПРОВАЛ ЗА INTEL

Този път в калта се оказа Timna - базираният на Celeron процесор, включващ вградено графично ядро и NorthBridge. Идеите бяха да го видим в нискобюджетни PC-та, терминали и електроника за достъп до интернет, но май няма да стане. Проблемите покрай продукта започнаха още със злощастното за Intel споразумение за сътрудничество с Rambus. Първоначално Timna беше проектиран за работа единствено с RDRAM, но след първите издънки на този вид памети на микропроцесорния титан му хрумна брилянтната идея да добави посредством транслатор поддръжка на PC100 SDRAM. За нещастие първата разработка беше повече от несполучлива, да не кажа некадърна - точно тя бе използвана и при i820 чипсета(мисля, че знаете какви бяха резултатите). След този инцидент шефовете на Intel избиха(имам предвид уволниха) до крак инженерите си и сформираха нов екип, който да поеме деликатната работа. Разработчици обаче се оказаха прекалено мудни, пропуснаха редица срокове и резултатът е налице - Timna няма да го бъде.

***

P4 ЗАД БОРДА
Поради неизвестни причини P4 едва ли ще се появи на предварително обявената дата - 29 октомври. Остава да видим колко време ще е необходимо да се намери спасителен пояс по мярка на процесора, като прогнозата на производители близки до Intel е поне 20 дни. Говорител на микропроцесорния гигант направи изявление по въпроса и обяви, че до края на годината P4 ще бъде на пазара, но не се нае с уточняването на дати.

***

T&L И VooDoo 5?
По-скоро става въпрос за софтуерен трик, отколкото за някакви неподозирани хардуерни възможности на популярните ускорители, но все пак е факт, че VooDoo 5 вече разполага с нещо подобно на T&L. Това е възможно благодарение на нови драйвери, които могат да бъдат свалени от www.3dfxgamers.com. Наред с отстраняването на многобройни дребни проблеми, софтуерната ревизия на ускорителя предлага и новата функция Geometry Assist, чиято задача е да използва SSE инструкциите (при PIII) или 3DNow!(при AMD), за да предложи нещо като софтуерен T&L. Резултатът е, че игрите вече разпознават VooDoo 5 като карта, предлагаща T&L поддръжка, която, макар и доста изкуствена, дава увеличение в производителността.

16x CD-RW ОТ SANYO
Ето че след като Yamaha обявиха скорошната поява на 16x/10x/40x CD-RW, Sanyo същоанонсираха подобни устройства в продуктовата си гама. Моделите са два - CRD-BP4 ще използва SCSI интерфейс, докато CRD-BP1400P ще бъде с ATAPI. Записвачките ще имат 2 или 4MB буфер и ще поддържат BURN-Proof технологията.

***

CREATIVE КУПИ AUREAL
Преди няколко дни все още имаше съмнения по този въпрос, но изчезването на Aureal като самостоятелна компания е вече факт. За удоволствието да притежават доскорошния си конкурент номер едно, от Creative броиха $28 милиона плюс известно количество акции. Единствено инженерите на Aureal не бяха включени в продажбата и отидоха да работят за NVIDIA.

Четете винаги актуалните новини на нашия уеб-сайт www.workshop.netbg.com и ще бъдете винаги информирани

ВъпроСчеТо на РаботИЛничкаТА

Здравейте,

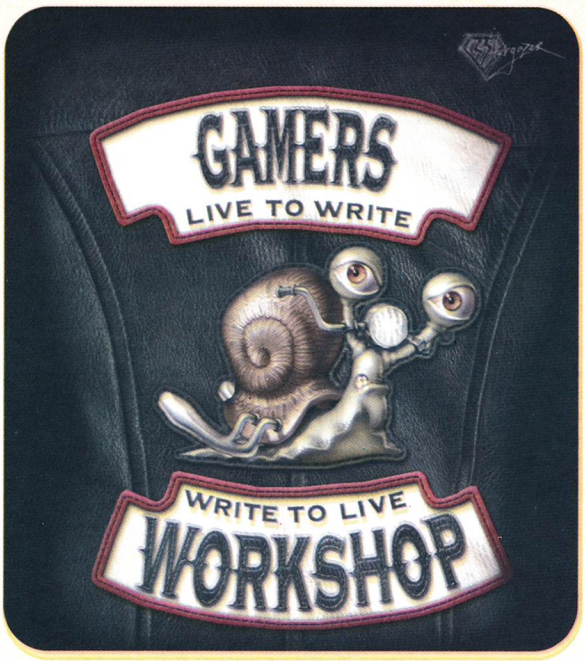
Първо искаме да се извиним за гафа със загадката, допуснат в миналия брой. По вина на отговорника условието, което публикувахме не беше пълно и се получаваха двусмислици т.е. загадката нямаше един-единствен правилен отговор. Поради тази причина, този брой няма да теглим печеливш в нашата томбола. За компенсация, всички писали ни за загадката ще участват в тегленето за този брой. Както и ще увеличим броя на наградите. Освен останалия от миналия брой Baldur's Gate II сме ви подготвили и малка изненадка. Засега няма да издаваме, каква е тя, но ви съветвам, ако решите задачата, дадена по-долу, да пратите отговорите си в редакцията. Заслужава си!
А ето и какво сме ви приготвили за този брой. Ако може да се вярва на написаното в нея, тя е измислена от Алберт Айнщайн. Геният бил убеден, че 98% от хората на земята няма да могат да я решат, но пък ние знаем че в момента ни четат другите 2% (а не на последно място - дори и Groover успя да я реши!).

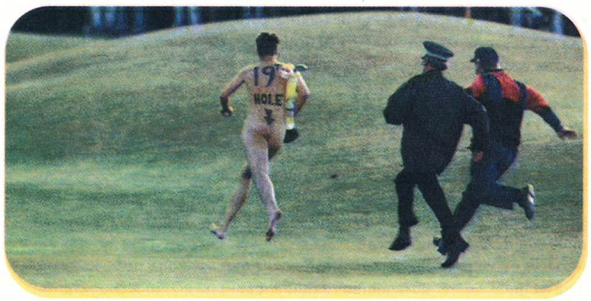
В една далечна-далечна страна, имало 5 къщи, всяка една в различен цвят. В тях живее по един човек от различна националност. Тези пет индивида си имали уникални предпочитания за напитките, които пиели, цигарите които пушели и домашното животно, което отгледали. Нито един от тях нямал същите предпочитания като останалите четири. Въпросът : Кой притежава рибата? Кой живее във втората и четвъртата къща и какво пият тези хора?

П.С. Ако случайно не можете да решите загадката, може би ще намерите тези подсказки полезни:
Британецът живее в червената къща
Шведът има куче
Датчанинът пие чай
Зелената къща е в ляво от бялата
Собственикът на зелената къща пие кафе
Този който пуши Pall Mal отглежда птици
Собственикът на жълтата къща пуши Dunhill
Човекът, който живее в средната къща пие мляко
Норвежецът живее в първата къща
Човекът, който пуши Blends живее до този, който има котки
Човекът, който отглежда коне, живее до този, който пуши Dunhill
Пушачът на Blue Master пие бира
Германецът пуши Prince
Норвежецът живее до синята къща
Човекът който пуши Blends има съсед, който пие вода.

П.П.С. Ако и това не помогне, очаквайте следващия брой...

Пращайте отговорите си на адрес: *София 1000, ул. „Гурко" 34, вх.2,ет.2 „за редакцията на сп. Gamers' WorkShop"*
или на електронна поща: workshop@netbg.com. Краен срок за подаване на решения: 10 октомври за писма и 12-ти за e-mail-и



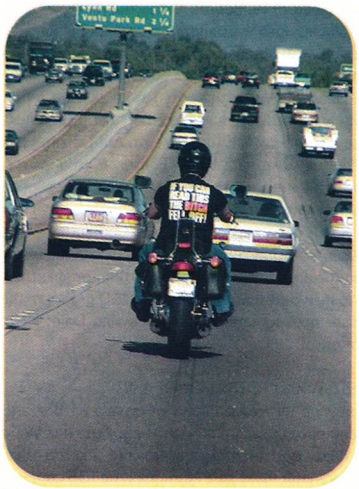


Горе ляво: Фирменото кожено яке на Gamers' Workshop Производител Stargazer Inc.

Горе дясно: Новият модел супер модерно компютърно кресло Удобство+. Делуксе версията включва допълнителен контейнер за държане на тоалетната хартия и стикер Intel Inside.

Доля ляво: Винаги съм си мислил, че голфът е странен спорт. Прекалено статитичен. Но както се вижда някой се стреми да раздвижи ситуацията с подвижни дупки.

Долу дясно: На фланелката пише „Ако четете този надпис, значи кучката е паднала от мотоциклета". Край на цитата.



В редакцията се обадиха много родители, които ни благодарят за благотворния ефект, който нашите тестове имат върху децата им. Всъщност те трябва да адресират положителните си чувства към института в Горно Нанадолнище, в който екип от световнонеизвестни психолози се трудят денонощно, за да можете вие всеки месец да се опознавате все по-добре и по-добре.

Този иначе изцяло саморекламен увод имаше друга цел - да осъществи плавно въведение към тематиката на следващия тест. Той е резултат от молбите, които гореспоменатите лица единодушно отправиха към редакционния екип. Ако бяхме някой всекидневник, в този брой тестът би следвало да се казва "Умеете ли да шофирате", но това е твърде общо и повърхностно название за целта, която преследва. Взаимоотношението човек-кола е много по-сложно, отколкото си представяте. Има известна психосоматична връзка между човека и колата. Дори начинът, по-който наричате возилото, изяснява вашия портрет. Защото съединител, амбриаж и долен ляв педал (не, не става дума за съседа от горния етаж) е едно и също нещо, но... /Бел. Ред. За ваше добро сме махнали следващите пет страници, оставили сме само теста/.

Ще започнем с няколко общи въпроса:

1. Бензинът ...

а) е дериват на петрола, който служи за гориво на някои моторни превозни средства
б) е в кръвта ми
в) никога не достига. Точно когато съм начело трябва да отбивам, за да презаредя.
г) Хмм, предполагам, че идва от супермаркетите, но какво точно е ... нямам ни най-малка представа
д) се набавя най-лесно около 4-4:30 сутринта от бензиностанции без камери. И зареждам винаги А98!

2. Как палите колата си?

а) Много просто. Поставям ключа в позиция номер 1. Натискам съединителя и завъртам ключа до позиция номер 2. Ако е дизел, изчаквам да загреят свещите, иначе направо завъртам. Това е.
б) С много газ и ряз! Препоръчително е двигателят да изреве и да потегля със свистене на гуми.
в) Натискам стрелката напред, то всичко си е включено.
г) Вече ми забраняват да паля колата, след като с една клечка кибрит успях да взривя ладата ни
д) Гледам да е бързо, защото иначе собственикът може да дойде и тогава става по-сложно

3. Максималната разрешена скорост в населени места е:

а) 50км/ч, освен ако в съответните населени места не е посочено друго.
б) Колкото позволи колата. Аз повече от 250км не успях да вдигна. Но с тези таратайки...
в) Стига да ми е читава колата и да няма ченгета - давам газ до дупка.
г) Ами аз гледам да карам внимателно. За да не стане нещо. Ей, ама да не ме помислите, че съм някакъв смотльо. Понякога издувам колата и на 20км. А веднъж, когато баба не гледаше в километража стигнахме и до 25! И-и-й-х-а-а-а!
д) Позволено ли, а стига бе? Че кой си дава зор да за такива неща?

А сега ще проверим реакцията ви в някои ситуации

4. Три часа през нощта е. Прибирате се по зле осветлена уличка, когато пред вас се изпречква пешеходец. Той най-невъзмутимо седи на улицата в разкрачен стоеж, зает с физиологични дейности ... аз ли да ви обяснявам какво прави (не, не ТОВА, мръсници такива)

а) Спирам и го изчаквам да свърши. След което преминавам.
б) ами увеличавам скоростта и тръгвам към него (кратко лирично отклонение: "И к'во, к'во? Смачка ли го гадния пешеходец?" - попита озверелият интервюиращ, "Ами да"- отговаря нашият човек, "Ама чак във входа".)
в) Ами стъпквам го с колата. То и без това освен в Carmageddon-а не ти позволяват да ги мачкаш пешеходците. Най-вероятно нищо няма да му стане.
г) Спирам и го питам няма ли си тоалетна в къщи, че му се налага да прави такива работи на улицата.
д) Ако е достатъчно пиян, ще се опитам да олекотя съдържанието на джобовете му. Така де, то е все едно дали ще ги изпие и тези пари или ще бъдат употребени за нещо друго.

5. Спира ви полицай.

а) включвам аварийните сигнали, изключвам двигателя и още преди да е казал и думичка съм си извадил шофьорската книжка, талона, документите на колата, пожарогасител, аптечка, авариен триъгълник, кръщелно свидетелство, имуществена декларация.
б) Ха, ха! Полицай. Още 500 точки. Мачкай! Ако не го уцеля от първия път, ще се опитам на задна.
в) Лошо. Ще има билетче за превишена скорост. Зависи от играта. Понякога е по-добре да не спираш, а да продължиш с мръсна газ напред. При сблъсък винаги мога да дам repair.
г) Излизам и веднага подавам 20лв. Баба така ме е учила! Ако има още един полицай, още 20лв. Веднъж и това не помогна - от храстите излезе по долни гащи трети да си поиска и той.
д) Спирам и съм изключително хладнокръвен. Ако иска да провери багажника, ще прибера и него вътре.

6. В права линия между вас и светофара има точно 200 автомобила. Бързате. Какво правите?

а) Какво да правя? Чакам.
б) Избирам колона, чиято последна кола е с подходящия наклон, давам газ и литяяяя! Аз съм Бат-маааа-н!
в) Бързам да намеря правилния път. Явно напред не е предвидено да се джитка.
г) Давам назад, после напред. После назад и после пак напред. След като вече някои колеги излизат от колите си и ме гледат лошо, изтичвам до най-близкия телефон да се посъветвам с баба.
д) Отивам до най-предната кола и я взимам назаем. Така е най-ефективно.

7. Стигате до третокласен път. Всъщност, третокласен е доста пресилено казано. Названието път също не подхожда на тази поредица от канари и дупки изпречила се пред вас.

а), б), в), г), д) Реално погледнато, този въпрос вече е прекалено тъп и отказвам да отговарям повече... А какъв всъщност е въпросът?

Отговори на теста :

При повече от три отговора А

Погледнете изрядното си облекло, избръшете и последната прашинка от безупречно чистите си очила и погледнете истината в очите. Вие сте ОХЛЮВ. Съмнявам се, че е много забавно да си наизустил целия правилник. Още повече се съмнявам, че е щур купон да го спазваш до последната запетая. Знаете ли какво, мисля че е време за промяна. Да разрушите оковите. Началото ще е трудно. Защо не пробвате да направите нещо незаконно? Например да карате с 51км/ч в населено място.

При повече от три отговора Б

Абе, к'во да ти кажа, брато. Ти си нек'ф абсолютен пичага, ша знаиш. Абе аз тебе 'ного те уважавам! Ама следващия път, като ме видиш да пикая на улицата, айде плийз да не бъдем толкова груби.

При повече от три отговора В

Автомобилните симулации са второто ви аз. Несъмнено се оправяте добре на екрана, но в живота с тези странни компютърни правила ви е малко тежичко. По-добре ограничавайте карането в реални условия и ще видите, че ще ви тръгне по-добре!

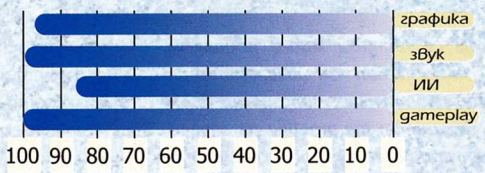
При повече от три отговора Г

Ами като те гледам, колко си зле, май по-добре питай баба си, дали можеш да караш. И да ти кажа, няма да ми повярваш.

При повече от три отговора Д

От другата страна на барикадата, а? Няма лошо. Стига да не крадеш списанието, а да си го купуваш най-чинно от близката сергия. Иначе добре се оправяш със ситуациите. Да се надяваме, че няма да имаме вземане-(или по-скоро) даване с теб.

BALDUR'S GATE II



95
ОБЩА

АВТОР: Whisper

Едва ли има човек, който е чел това списание и да не е разбрал за огромната ми любов към ролевите игри. А едва ли има съмнение, че една от най-очакваните за тази година за мен игри бе Baldur's Gate II. Няма да крия, че въпреки безупречната репутация на Black Isle и BioWare до този момент, изпитвах известни притеснения относно качеството на толкова очакваната от мен игра, особено в светлината на скорошното голямо разочарование, наречено Diablo 2. Та чакайки пълната инсталация (1168 мегабайта) да свърши, се чудех дали и този път няма да се остана само с неприятната болка отзад и леко лошия вкус в устата. Да, бях скептично настроен, и да, бях доста подозрителен. Все пак и Diablo 2 беше с инсталация към 1.2 гигабайта, и тя беше дългоочакваното продължение на изключително успешна първа игра, и тя идваше от компания, чието име беше синоним на качество и тонове удоволствие пред монитора. И така, какво мисля за Baldur's Gate II, след повече от 150 часа игра? Ами четете нататък, и ще разберете.

МИНАЛОТО

Както си му е редът (поне в моите статии) започваме с историята. За тези от вас, които не са играли първата игра (което е пропуск), ще разкажа набързо за какво ставаше на въпрос там, тъй като то е в пряка връзка със събитията, разиграващи се във втората част. Всичко започва как главният герой, т.е вие, избягва от градчето Кендълкийп заедно с втория си баща Горион. Докато си проправят път из гората около Кендълкийп, неочаквано на пътя им се изпречва мистериозна фигура в ужасяваща броня, която иска вас. Горион ви подканва да бягате, и в последвалата битка той загива. От тук нататък през цялата игра, изпълнявайки куест след куест, играчът се доближава към ужасяващата истина около произходът на главния герой. Във финалната сцена, изправяйки се срещу човекът в ужасяващата броня, известен като Саревок, вие разбирате че той е син на Бога на Убийствата Баал и ваш брат. И така, тъй като различията между вас и брат ви са доста сериозни, битката между вас е неизбежна. Кратка и кървава, (след известен брой презареждания) тя завършва във ваша полза. Така завършва първата игра.

След като премахвате Саревок, а с него и заплахата за света, която той представлява, вие решавате да си отдъхнете за известно време, но най-неочаквано сте нападнат от мистериозни хора, които ви обезвреждат за секунди. След това не помните нищо, докато не се събуждате в клетка в непознато място, приличащо на експериментална лаборатория. Тук започва играта. Докато се огледате, идва "собственикът" на мястото, и започва серия от експерименти с вас, като през цялото време разсъждава върху потенциала, които притежавате, като наследник на Баал. За ваше щастие в този момент неизвестни сили нападат лабораторията и мъчителят ви отива да се занимае с тях. През това време при вас идва Имоен - старата ви приятелка от Кендълкийп, с чиято помощ победихте Саревок - и ви измъква. Оттук насетне, всичко което ще се случи с вашия герой и другарите му в света на Shadows of Amn е изцяло във ваши ръце.

КЛАСОВЕ, РАСИ, УМЕНИЯ

В началото на BG II имате избор - или да създадете нов герой, или да използвате готов, с който сте играли първата игра. Единствения недостатък на това да използвате вече готовите си герои е фактът, че не можете да пробвате някои от трите нови класа - Варварин (Barbarian), Заклинател (Sorcerer) и Монах (Monk). Виждате ли, в Shadows of Amn има доста промени, в сравнение с оригиналната игра. Освен тези три класа, всеки от останалите основни класове - Боец (Fighter), Паладин (Paladin), Рейнджър (Ranger), Свещеник (Cleric), Друид (Druid), Крадец (Thief) и Бард (Bard) - има по три подкласа, всеки със специфични силни и слаби страни. Магьосникът (Mage) пък може да специализира в някоя от осемте налични маги

чески школи. Като цяло това ви дава 11 основни класа и 29 различни подкласове, или всичко 40 различни начина да се изиграе тази игра, без да споменаваме за комбинациите от класове. Тук е мястото да споменем и за новата раса, която намира място в BG II - полу-оркът. Всъщност сега е моментът да ви информирам, че след края на тази статия ще намерите сбито описание на всичко което трябва да знаете, за да си създадете оптималния герой за BG II - различия между расите, значение на уклона и т.н.

Другата съществена новост, която се забелязва още при създаването на героя е, че за разлика от BG I, тук оръжейните умения са раздробени до конкретните оръжия, а не до родови понятия. Няма вече Large Swords - на тяхно място ще видите Long Sword, Scimitar и Katana. Това означава, че още в началото на играта ще трябва добре да си помислите с какви оръжия ще играете, за да разпределите точките си Вещина правилно. Освен това на разположение на играчът има и четири бойни стила, от които играчът да избере (ако иска) - за бой с две оръжия, за бой с едно оръжие, за бой с оръжие и щит, и за бой с оръжия за две ръце. Всеки един от тях си има своите предимства, но все пак ще имате само определен брой точки вещина, които трябва да използвате и върху оръжията, и върху бойните стилове, така че решението къде да ги изразходвате никак няма да е лесно. За тези от вас, които имат вече готови герои и искат да ги използват, ще им бъде предложено да преразпределят точките Вещина, както и да си изберат подклас (ако искат естествено). И така, избирате си пол, раса, клас или подклас, показатели, умения, външен вид и име, и започвате.

BALDUR'S GATE НА СТЕРОИДИ

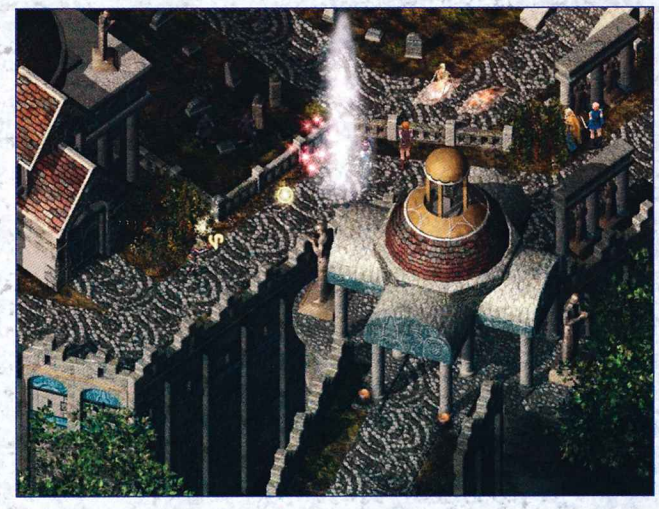
Още в първите няколко минути игра ще забележите огромните подобрения, отличаващи BG II от предшественика й. Като начало е добавена възможност за игра на по-висока разделителна способност - 800x600, което прави всичко на екрана да изглежда доста по-хубаво, а и увеличава значително игралната площ. Освен това, именно с цел да се увеличи максимално видимата игрална площ е предвидена възможност за прибиране на интерфейсните панели, така че играта да върви буквално на цял екран.

Макар и в основата на BG II да лежи вече архаичния Infinity Engine, видял бял свят преди повече от две години, едва ли ще има човек, който да каже лоша дума за графиката на Shadows of Amn. Всички фонови карти, целият заобикалящ свят е толкова красиво и детайлно пресъздаден, че просто не е за вярване. Нищо че е двуизмерно и изометрично, чрез майсторство и желание е придаден обем на някои форми, така че те да изглеждат съвсем правдоподобни, а не плоски като в BG I , като например дървета, скали, стени и др. На всички създания и персонажи в играта са им удвоени и утроени кадрите анимация, така че те да изглеждат по-естествени и убедителни на екрана на компютъра. Нещо повече - след като революцията бе направена в Icewind Dale и огромни създания намериха място в играта, тук този почин бе продължен и доразвит. За да оцените този факт, просто трябва да видите дракините в играта и ще разберете за какво говоря.

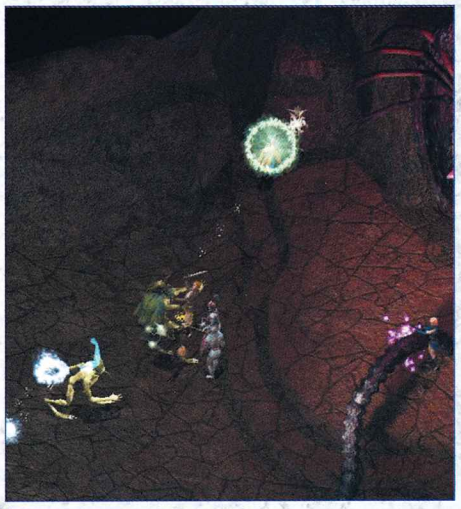
Както може би знаете, таванът на опита в BG II е вдигнат на 2 950 000 точки (за сравнение в BG I бе 89 000), което позволява на играчите да развият персонажите си до най-високите нива в AD&D. Опитът в ролевите игри се трупа по два начина - чрез изпълняване на куестове и чрез битки. Тези двата аспекта са развити почти до съвършенство в Shadows of Amn. Един от по-съществените недостатъци на първия BG бе, че по-голяма част от куестовете там бяха "занеси еди какво си на еди кой си" или "намери и ми донеси еди що си". Във втората част обаче нещата стоят по коренно различен начин. Тук всеки от по-основните куестове си има собствена история и сюжетна нишка, и неговото разрешаване е една мини игра само по себе си. Като цяло структурата на BG II е горе долу следната - имате един централен куест, който придвижва напред историята, и около него се натъкватe на няколко по-сериозни подкуеста, чиято цел е създаване и задълбочаване на правдоподобната атмосфера на игралния свят. Освен тях има множество по-малки и по-големи куестове, чието изпълнение носи само опит и някои и друг магически предмет. Естествено, за истинските почитатели на жанра няма куест, който да не си заслужава да се изпълни. Много интересен е мо

ментът с личните куестове на персонажите, които се присъединяват към вашия герой. Всеки един от тях дообогатява и разкрива нови черти на техния характер, и допълнително допринася за привързаността (или ненавистта) ви към съответния персонаж. Тук трябва да предупредя играчите, че някои куестове стават достъпни само ако имате определени персонажи в групата. Да не се чудите защо някой ваш приятел е свършил нещо, за което вие дори не сте чули. Изпълнението на куестовете, освен материални облаги, носи и така необходимите точки опит. Както споменахме по-горе, другия начин за тяхното набавяне са битките. Тук трябва да отбележа един много важен момент в играта, който ми направи силно впечатление. По време на приключенията ви, ще се натъквате на множество ситуации, чиито единствен изход е сражението. Тук всичко е ясно. Но има и такива моменти, в който добре подбраните думи ще ви спестят стълкновенията. Ако успеете с приказки да се измъкнете, ще спечелите доста точки опит, а няма да загубите нищо. Това е много похвално решение на дизайнерите на играта, тъй като мотивира играчите да мислят, а не безразборно да се хвърлят в мелето. Още повече, че тук противниците ви са сред най-могъщите създания, съществуващи в света на AD&D и някои битки ще ви отнемат мнооооого време, докато успеете да ги минете с минимални жертви. Големи, илитиди, бихолдъри, lich-ове, дракони - това са все създания, които определено ще ви вгорчат живота. Всъщност сами можете да си направите сметка - по реда, който съм ги изброил горе, най-лесното създание "струва" 8000 точки опит, а най-трудното - 64 000! Сравнете го с BG и си вадете сами изводите. Тук искам да спомена за една от интересните идеи на пичовете от BioWare - едни от най-могъщите предмети в играта се намират в едни от най-трудните противници. Това е съвсем нормално, но хитринката тук е, че не получавате куест за тях от някой персонаж, а просто трябва сами да си ги откриете. Отваряйте си очите на четири, търсете скрити врати, проверявайте всяка възможна постройка.

Както можете да се досетите, разнообразието от оръжия, брони, предмети други подобни е огромно. Похвално е, че този път за разлика от предните заглавия (IWD, BG I, Planescape) е постигнат по-приемлив баланс между различните оръжия, макар че има още какво да се желае. Отново мечовете остават най-могъщото



въоръжение, но и почитателите на копията, алебардите, боздуганите и др. няма да останат разочаровани. И тук една свежа новост - в Аткаткла (столицата на Амн) и по-точно в един от кварталите, се намира едно джудже-ковач. То играе една-единствена, но много основна роля в играта - може да прави брони от кожата/бронята/обвивката на различни създания, а освен това е единствения майстор, който може да възстановява разглобени на части предмети. В BG II има няколко изключителни оръжия, които се водят артефакти и са разпръснати на части из цялата игра. Щом намерите някое парче, тичайте при джуджето Кромуел - той ще ви каже кои още части липсват, за да се възстанови целия предмет.



Щях да пропусна нещо много важно - от Configure можете да настроите нивото на трудност на играта. Там имате пет опции, като по подразбиране е зададена тази, която прилага правилата на втората редакция на AD&D едно към едно. Ако Baldur's Gate II ви стори трудна, можете да намалите малко трудността, но това ще се отрази в точките опит, който ще получавате. Ако пък искате да пробвате на по-високите трудности - ваша воля. Само знайте, че при по-високата трудност враговете бият по-силно, но не получавате допълнителен опит или пари от тях.

ПОВЕЧЕ СОБСТВЕН ОБЛИК

Може би най-съществената промяна, или поне тази която на мен ми направи най-силно впечатление, между BG II и предшественика й, е в пресъздаването на персонажите, които се присъединяват към вашия герой. За разлика от първата игра, където тези персонажи бяха горе-долу еднакви, само с дребни различия в манталитета, продиктувани от уклона, то тук вече имаме съвсем завършени образи, толкова правдоподобни, колкото това е възможно в една компютърна игра. Слава богу, че пичовете от BioWare са последвали примера на Гуидо Хенкел, даден с великолепния Planescape: Torment. И новите 9 персонажа, и старите познайници, вече имат съвсем нов облик и съвсем нова роля в приключенията на главния герой. Не само, че всеки един от тях си има собствени мотиви и причини да се присъедини към вас или да потърси помощта ви, но те имат и лично мнение по по-съществените въпроси, касаещи съдбата на групата ви. Винаги, когато сте изправени пред някакъв по-ключов момент в играта, придружаващите ви персонажи ще изказват някакво мнение, в което можете да се вслушате или да пренебрегнете. В зависимост от него можете да прецените каква ще бъде тяхната реакция след като направите изборът си. Препоръчително е да се стараете да поддържате единомислие и общ дух в групата, за да не се окажете в един момент изоставен или дори нападнат от някой нужен ви персонаж. Тук голяма роля играе уклона на различните герои - трудно ще можете да съберете и задържите дълго време на едно място един Lawful Good Паладин и един Chaotic Evil магьосник. Но това, което прави най-силно впечатление е фактът, че с течение на играта се завързва флирт между някой от персонажите! Толкова убедителни и естествени са всички тези неща, че направо не е за вярване. Поне за мен най-голямото постижение в тази игра е именно фактът, че тя кара играчът да се чувства така, сякаш играе с няколко други хора, а не с управлявани от компютъра персонажи. Разговорите по-между им, техните лични или семейни проблеми, които ако желаете можете да разрешите, мненията им по важните за групата решения - всичко това създава неповторима атмосфера, как

вото, след Planescape: Torment, не очаквах да видя в игра. И тъй като ролевите игри са може би най-личните, ако мога така да се изразя, като преживяване, то този факт превръща в Baldur's Gate 2 в едно наистина незабравимо и вълнуващо приключение. Не искам да изпадам в повече подробности, за да не развалям удоволствието на тези от вас, които още не са имали възможността да поиграят на тази игра.

МУЗИКА ЗА НАШИТЕ УШИ

Както вече стана практика, BioWare са абсолютно винаги на висота, когато става дум за озвучаване и музикален фон на продуктите им. Baldur's Gate II не само че не е изключение, но е блестящо потвърждение на този факт.

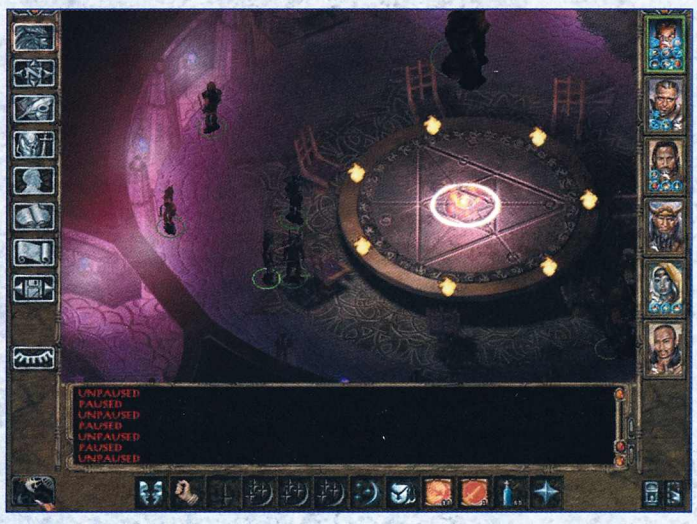
Звуците в BG II са просто фантастични, особено тези, който чувате докато сте в подземията. Специалните ехо-ефекти по невероятен начин подсилват атмосферата и придават реализъм на играта. Подрънкването на броните, ревът на чудовищата, шумът на дъжда, повеят на вятъра - всичко това е изпипано до съвършенство.

Но определено най-силно впечатление прави озвучаването на персонажите в играта, и особено това на Лошия (TM), и на управляваните от играча герои. Особено искам да подчертая невероятното изпълнение на актьора Дейвид Уорнър, който е озвучил главния антагонист. Неговото перфектно, смразяващо изпълнение в дори и най-незначителните диалози създава безпогрешно впечатление на заплаха и ненавист, обкръжаващо вашия основен противник. А да не споменавам за великолепното пресъздаване на ненадминатия Минск и неговия голям малък космически хамстер Буу, както и на останалите игрални персонажи. Абсолютно великолепие, дами и господа.

Всъщност същите думи могат да се кажат и музикалното оформление. Епичната оркестрална фонова музика е в един миг тъжна или весела, в друг заплашителна или вдъхновяваща, в зависимост от действието на екрана. Като цяло няма по-добър музикален съпровод от този, за фентъзи приключение от такъв калибър.

ВРЕМЕ ЗА RAID

Естествено, няма перфектна игра, и Baldur's Gate II не прави изключение от това правило. За наша радостта обаче проблемите в играта са от такова естество, че (почти) не развалят удоволствието от нея. Най-неприятния момент в играта си остава алгоритъмът за придвижване. В сравнение с BG нещата изглеждат значително по-добре, но това по-никакъв начин не решава изцяло проблема. Значи вашите хора винаги достигат до целта - в 99% от случаите е изключено да не намерят пътя към нея, стига такъв да съществува. Проблемът идва от това, че дори и за секунда да има нещо или някой, блокирал най-прекия път, героите ви вместо да изчакат за момент, се втурват да търсят друг начин, да достигнат до указаното място или цел. А това в повечето случай е равносилно на смърт за групата ви. Другия по-сериозен проблем, на който се натъкнах е, че когато излизате от играта през менюто, тя забива и трябва да рестартирам компютъра. Този проблем обаче може и да е във връзка с някой компонент от хардуера ми, така че той не е фатален, а освен това с ALT + F4 се излиза без проблеми. Има някои дребни нещица, като потреперващи образи, прескачане на екрана когато натиснете пауза и някой други, които според мен лесно могат да бъдат разрешени с един пач, а и не пречат много на играта. Тук искам да дам един съвет на всички вас - ако прецените, че играта ви върви бавно, веднага изключете 3D ускорението от Options. Доколкото забелязах това доста ускорява действието. Освен това в Configure има няколко прекрасни скали, с които можете да настроите оптимално играта спрямо машината си.



Като за край ще кажа, че Baldur's Gate 2 е една от най-добрите ролеви игри, които съм игграл някога. В нея има абсолютно всичко, което един играч би могъл да поиска от игра. Да не говорим, че тя е адски обширна и дълга, а с наличието на новите класове и подкласове възможностите за преиграване са почти безкрайни. Всеки, които харесва ролевите игри, трябва да прибави Baldur's Gate 2 в колекцията си. Единствено Pool of Radiance II може да застраши тази игра, по пътя към призванието "Ролева игра на 2000-та година".

И така, тъй като Baldur's Gate II е толкова великолепна игра, а пък правилата на AD&D са толкова неизвестни в България, съвета на Workshop-а реши да подпомогне игралното войнство като публикува и разясни някой основни AD&D правила.
На следващите страници ще намерите относително подробно описан процеса на създаване на персонаж, както и кратки обяснения на някой от основните термини и елементи на играта.

СЪЗДАВАНЕ НА ГЕРОЙ

1. Избор на пол - полът няма абсолютно никакво значение, така че можете да се спрете на който от двата си поискате. Все пак имайте предвид, че жена по лесно може да убеди мъж, отколкото жена да убеди жена, така че ...
2. Избор на раса - избирате си раса, към която ще принадлежи главния ви герой. Това е един от ключовите моменти при създаването на героя, защото от избора на раса се определя и изборът на клас. Не всички класове са достъпни за всички раси. Освен това отделните раси си имат свои сили и слаби страни. Тук ще опиша какви са предимствата и недостатъците на расите в контекста на BG II, тъй като в името на удоволствието от играта са жертвани някои понесъществени (според BioWare) ограничения.
- ХОРА (Human) - нямат никакви специални или вродени умения, освен че могат да усвоят всеки клас. Само хората могат да стават двойнокласови персонажи. (Виж 3.Избор на Клас). Единствено човек може да бъде Паладин.
- ЕЛФИ (Elves) - елфите са почти имунни на Sleep и Charm магии и са много вещи в намирането на скрити предмети. Те имат вродено умение с дълги мечове и лъкове (long swords и bows) и затова ползват бонус +1 на атаката с тези оръжия. Елфите имат +1 бонус на показателя Сръчност (Dexterity) и -1 санкция на Физическо Състояние (Constitution). Елфите имат вроденат дарба да виждат в тъмното (infravision) на около 20 метра разстояние. Според стандартните правила на AD&D елфите не могат да бъдат възкресявани чрез магия, но в BG II могат.
- ДЖУДЖЕТА (Dwarfs) - джуджетата са едни от най-издръжливите създания на света на Фейруун. Те имат вродена устойчивост на магия и отрови. Освен това могат да виждат в тъмното (infravision) на около 20 метра разстояние. Джуджетата получават бонус +1 на Физическо Състояния и санкция -1 на Обаяние (Charisma).
- ГНОМИ (Gnomes) - по-грозноватите и по-фини братовчеди на джуджетата имат вродена устойчивост на магия и афинитет към магическата школа на Илюзиите. Те получават бонус +1 на Интелигентност (Intelligence) и санкция -1 на Мъдрост (Wisdom). Гномите също могат да виждат в тъмното (Infravision) на около 20 метра разстояние.
- ХАЛФЛИНГИ (Halflings) - халфлингите са изключително устоичиви на магии и на отрови. Те имат вродена дарба с хвърлими оръжия и прашки, и ползват +1 бонус на атаката когато ги използват. Халфлингите имат бонус +1 на Сръчност (Dexterity) и санкция -1 на Сила (Strength). Някой от родовете халфлинги имат ограничено нощно зрение (Infravision).
- ПОЛУ-ЕЛФ (Half-elf) - тази раса е кръстоска между хора и елфи. Полу-елфите имат ограничена устойчивост на Sleep и Charm магии, както и нощно зрение (Infravision). Подобно на хората, елфите нямат бонуси или санкции на основните показатели, но имат най-широк избор от класове и комбинации от класове. Те са най-чест избор за рейнджъри и друиди.
- ПОЛУ-ОРК (Half-orc) - още една раса-мелез, но този път кръстоската е между хора и орки. Полу-орките имат нощно зрение (Infravision) до около 20 метра. Те са потенциално най-силните бойци в играта, с бонуси +1 на показателите Сила (Strength) и Физическо Състояние (Constitution). Полуорките търпят сериозна санкция от -2 на Интелигентност (Intelligence).

3. Избор на клас - тук избрате какъв клас ще бъде героя ви. Както споменах по-горе, не всички класове са достъпни за всички раси.

- БОЕЦ (Fighter) - Бойците могат да използват всички видове брони и оръжия. Те могат да имат Изключителна Сила (18/XX) и получават допълнителни жизнени точки при Физическо Състояние (Constitution) 17 и нагоре. Това е единствения клас, който може да сложи повече от две точки Вещина на уменията с оръжия. Основния показател за Боеца е Силата (Strength).
- РЕЙНДЖЪР (Ranger) - рейнджърите могат да ползват всякакви брони и оръжия, макар че някой техни умения са достъпни само когато носят подсилена кожена броня (studded leather armor) или по-лека. Те могат да имат Изключителна Сила (18/XX) и получават допълнителни жизнени точки за Физическо Състояние (Constitution) 17 и нагоре. Рейнджърите имат уменията Hide in Shadows (прикриване в сенките) и Move Silently (безшумно придвижване), но могат да ги използват само когато носят studded leather armor или по-лека броня. Рейнджърите могат да стават почти невидими в естествената им срда - гора, планина и т.н. Когато се в нетипична за тях обстановка (град, подземия и т.н.) те могат да използват умението Hide in Shadows при наполовина намалени показатели, т.е. ако им е 100%, те го ползват сякаш е 50%. Рейнджърите нанасят допълнително поражение, когато се бият срещу създания от гинатски клас. След 8-мо ниво рейнджърите могат да правят свещенически магии. Те трябва да са с добър уклон, и да имат минимум 13 Сила (Strength) и Интелигентност (Intelligence), и 14 Мъдрост (Wisdom) и Физическо Състояние (Constitution). Рейнджъри могат да стават само Хора, Елфи и Полу-елфи.
- ПАЛАДИН (Paladin) - Паладините могат да правят няколко свещенически магии след като достигнат 9-то ниво. Те могат да имат Изключителна Сила (18/XX) и получават допълнителни жизнени точки за Физическо Състояние (Constitution) 17 и нагоре. Паладините са имунни на всякаква болест и получават бонус +2 на всички свои защитни зарове (saving throws). Те могат да отблъскват не-живи (turn undead), да лекуват по две жизнени точки за всяко свое ниво веднъж на ден, да откриват зли създания (Detect Evil) и да правят Protection from Evil по веднъж на ден за всяко свое ниво. Само Хора с Lawful Good уклон могат да бъдат паладини и трябва да имат минимум 9 Интелигентност (Intelligence), 12 Сила (Strength), 13 Мъдрост (Wisdom) и 17 Обаяние (Charisma).
- ВАРВАРИН (Barbarian) - те са по-бързи от всички останали персонажи, с изключение на монаха. Могат да ползват всякакви оръжия, а от броните до chain mail включително. След 11-то ниво получават 10% устойчивост на всякакви физически поражения, която се увеличава с 5% за всеки 4-ри нива след това. Варваринът има повече жизнени точки от останалите класове. Специалното му умение Варварска Ярост увеличава силата и физическото му състояние с 4 за 5 хода.
- СВЕЩЕНИК (Cleric) - това са лечителите на всяка група. Техните магии им се дават от боговете, на които се молят. Свещениците могат да носят всякаква броня и едновременно с това да правят магии. За тях са достъпни всички тъпи оръжия (боздугани, чукове и подобни). Свещениците могат да отблъскват неживите (turn undead) , като злите свещеници не ги отблъскват, а ги контролират. Най-важния показател за свещеника е Мъдрост (Wisdom).
- ДРУИД (Druid) - друидите са жреци на природата. Техните магии са по-"природни" по своето естество. Те могат да носят до кожена броня, като изборът им при оръжията е по-ограничен от този на свещениците, но могат да ползват примерно ятагани (scimitars). При по-високи нива друидите могат да приемат формата на различни животни. Основните показатели за тях са Мъдрост (Wisdom) и Обаяние (Charisma).
- МОНАХ (Monk) - само хората могат да бъдат монаси. Монасите имат множество специални умения, които не можем да опишем тук. Най-важното, което трябва да знаете за тях е че тяхното основно оръжие са ръцете и краката им, като с увеличаване на нивото на монаха се увеличава и поражението, което крайниците му нанасят. Те могат да се Крият в сенките (Hide in Shadows) и да се Придвижват безшумно (Move Silently).
- МАГЬОСНИК (Mage) - те имат на разположение могъщи магии, но не могат да носят брони и да ползват оръжия, с много малки изключения. Те могат да използват магии, запаметени в книгите им, или прочетени от свитъци. Магьосниците могат да специализират в някоя от 9-те магически школи, което им дава по една магия повече от всяко магическо ниво, но санкцията е, че не могат да ползват магии от противоположната школа. Основния показател за Магьосниците е Интелигентността (Intelligence).
- Заклинател (Sorcerer) - те са посветени в магическите науки, подобно на магьосниците, но те не могат да учат магии от свитъци и въобще да ползват свитъци. При всяко вдигане на ниво, те получават като на длан всички магии, от които могат да си изберат кои искат да заучат. Заклинателите могат да усвоят до 5 магии от магическо ниво (за това не съм много сигурен, но така чух). Ос

новен показател за заклинателя е Интелигентността (Intelligence).
- **КРАДЕЦ** (Thief) - крадците могат да използват къси и дълги мечове, къс лък и прашка. Те имат специалното умение "backstab", което в зависимост от нивото на крадеца нанася двойно, тройно и т.н. поражение. Освен това крадците имат специфични умения за отключване на ключалки, откриване и премахване на капани, залагане на капани, пребъркване, безшумно придвижване и прикриване в сенките. По-високите нива крадци могат да правят магии от свитъци. Основния показател за крадците е Сръчност (Dexterity).
- **БАРД** (Bard) - бардовете са умели в най-различни сфери, но в нито една не са майстори. Те могат да ползват почти всички оръжия и да носят всички брони до желязна (chainmail) включително, но не могат да ползват щит. Бардовете могат да използват магически музикални инструменти и след 2-ро ниво могат да правят магии. Те имат изключително висок показател Познание (Lore), който им позволява да идентифицират магически предмети само с един поглед. Освен всичко останало, бардовете имат и умението Пребъркване (Pick Pockets). Основните показатели за бардовете са Сръчност (Dexterity) и Обаяние (Charisma).

4. Избор на уклон - това е много важен момент в играта, който някои от играчите пренебрегват. От уклона ви се определя репутацията, а от нея отношението на хората към вас. Някой класове трябва да бъдат от точно определен или ограничен уклон. Например Паладинът трябва да е задължително Lawful Good, а рейнджърът трябва да избере от някой от трите Good уклона.
5. Хвърляне на показатели - тук можете да "reroll"-вате стойностите на показателите си. Не забравяйте, че можете да размествате точките между отделните показатели, но не можете да надхвърлите или намалите съответно техните максимално и минимално допустим стойности, в зависимост от класа.
6. Избор на умения - тук избирате кой оръжия от допустимите и кой бойни стилове ще ползва героя ви. Паладинът, рейнджърът и варварина могат да слагат по две точки Вещина на оръжие- всички останали класове могат да слагат само по една. Само боецът може да слага повече от две точки на избрано оръжие.
7. Външен вид - тук избирате външния облик на персонажа си. По време на игра можете да го променяте от инвентарния екран.
8. Име - избирате име на героя си.

Някои по-важни елементи на gameplay-я, които имат нужда от известно пояснение:

ЗАЩИТЕН ЗАР (Saving throw)
Защитните зарове служат за пресмятане на устойчивостта на героите и създанията на специални видове атаки - отрови, магии и атаки, поразяващи цялото тяло или разумът на персонажите. Възможността за хвърляне на успешен защитен зар (saving throw) се увеличава с вдигането на нива на персонажа. Ако е хвърлен успешен защитен зар, пораженията от магия или атака могат да бъдат значително намалени или напълно избегнати. Някой магии (като различните Protection магии) подобряват значително възможността за хвърляне на успешен защитен зар срещу определени атаки.

КРИТИЧНИ УДАРИ (Critical Hits) И ПРОПУСКИ (Critical Misses)
Ако персонаж хвърли "чисто" 20 (т.е преди да се прибавят и извадят различните модификатори - виж по-долу) с Атакуващия зар, тогава той нанася Критичен удар (Critical Hit) и поражението от тази атака ще бъде двойно. Ако пък хвърли "чисто" 1, това се счита за Критичен пропуск (Critical Miss) и атакуващия търпи забавяне, преди да може да осъществи следващата си атака. Независимо от Защитния клас, "чисто" 20 винаги удря, а "чисто" 1 винаги пропуска.

ЗАЩИТЕН КЛАС (ARMOR CLASS)
Защитния клас е изражение на степента на защита, която дадена броня дава. Бронята осигурява защита чрез намаляване на вероятността за успешна атака (и съответно понасяне на поражение) срещу героя. Бронята не поглъща пораженията, тя ги предотвратява. Боец в рицарски доспехи може и да е бавна мишена, но пробиването на бронята му въобще не е лесна задача. Защитния Клас (AC) се измерва по скала, започваща от 10, което е най-лошото(никаква броня) и минаваща под нулата. Колкото по-ниска е цифрата, толкова по-добре. Защитен клас под -10 е нещо много силно и се постига само чрез много могъщи магически предмети. Щитовете и шлемовете също могат да подобрят Защитния Клас на героя. Различни умения и събития също оказват влияние върху Защитния Клас. По-висок показател Сръчност (Dexterity) дава бонус върху Защитния Клас.

THAC0
THAC0 (или както на български му казваме ТАКО) е съкратено от "To Hit Armor Class 0" и показва колко е необходимо на герой за да нанесе успешна атака на противник със Защитен Клас 0. ТАКО-то зависи от класа и нивото на героя, както и от екипировката и уменията му. Чрез него можете да сметнете какво число е необходимо за успешна атака срещу който и да е Защитен Клас.

В сърцето на бойната система на AD&D е т.нар. "Атакуващ зар" (Attack roll). Това е числовото изражение на хвърляне с 20-странен зар, определящо дали една атака е успешна или не. Числото, необходимо за успешна атака се нарича още "удрящо" (to hit) число и то се определя от разликата между ТАКО-то на атакуващия и Защитния Клас на атакувания. Когато се извърша атака, Защитния Клас на атакувания противник се вади от ТАКО-то на атакуващия. Полученото ("ударно") число е това, което атакуващия трябва да "хвърли", за да уцели противника си. "Хвърлянето" става с 20-странен зар (d20) и резултатът от него е число между 1 и 20. Ако атакуващия "хвърли" нужното или по-високо число, тогава атаката му е успешна и противника понася поражение. Ако числото е по-малко от нужното, тогава се приема че атаката е неуспешна - атакуващия не е уцелил противника, или го е уцелил, но не е пробил бронята му. Например 3 ниво Боец има ТАКО 18. Той напада хобгоблин с Защитен Клас 5. Вадим от ТАКО-то на боеца Защитния Клас на хобгоблина и получаваме "ударното" число - 13. Ако боецът хвърли с 20-странния зар 13 или повече, тогава атаката му е успешна и хобгоблина ще понесе поражение.
ПРАВИЛО: Колкото е по-ниско ТАКО-то на един герой, толкова по-голям е шансът му за успешна атака.

Един игрален рунд или ход (round) в Baldur's Gate е равен на шест секунди реално време. Един рунд в настолна AD&D игра е една минута, така че времето в BG е компресирано 10 пъти спрямо оригиналните правила. Един тур(turn) е десет рунда, или шейсет секунди. Тези означения ще намерите при описанието на магиите, и по точно при обозначаването на тяхното времетраене, както и времето, необходимо за правенето им. Едно игрално денонощие (24 часа) е малко над 2 часа реално време. Всеки път когато групата почива, се смята че са изтекли 8 часа игрално време.

Мултикласовите персонажи са позволени за всички раси, без Човешката. За тези герои важат предимствата и недостатъците и на двата/трите класа. Те трупат опит и вдигат нива в два или три класа през целия си живот и могат да се възползват от уменията на всеки един от класовете си по всяко време. Точките опит се разпределят равномерно между отделните класове и те вдигат нива съобразно таблиците за съответните класове.

Двойно-класовите персонажи започват играта в един клас, а по-късно се прехвърлят в друг. Когато герой сменя класа си, всички натрупани и развити умения на предишния му клас стават недостъпни, до момента в който той надмине нивото на стария си клас с нивото на новия си. Щом това стане, героят вече може да се възползва и от уменията на предишния си клас. Това което трябва да се отбележи е, че героят повече не може да развива първия си клас, т.е. той остава на това ниво, на което се е прехвърлил в другия клас. САМО ХОРАТА МОГАТ ДА СТАВАТ ДВОЙНО-КЛАСОВИ ПЕРСОНАЖИ.

Максимални нива на класовете в BG II при настоящия таван на опита (2 950 000):

Боец (Fighter): 19-то
Паладин (Paladin): 17-то
Рейнджър (Ranger): 17-то
Магьосник (Wizard): 17-то
Свещеник (Cleric): 21-во
Друид (Druid): 14-то
Крадец (Thief): 23-то
Бард (Bard): 23-то
Вълшебник (Sorcerer): 17-то
Монах (Monk): 21-то
Варварин (Barbarian): 19-то

Този Див Див Изток

БУНТЪТ НА МРАВКИТЕ

През последните няколко години на пазара на компютърни игри започнаха, отначало плахо, а в последствие с все по-сигурна стъпка, да се появяват заглавия от Източна Европа - от страните от бившия комунистически блок. Както си му е редът, първите крачки бяха трудни и повечето заглавия изглеждаха наймалкото изостанали в техническо отношение спрямо конкурентите си от запада. Това, което правеше най-силно впечатление при тях обаче, бяха свежите идеи и оригинални замисли. Те разчупваха стереотипите и монотонността на затъналите в комерсиализъм западни заглавия. Докато в останалата част на Европа и Щатите се чудеха, как да направят поредния клон на Doom или на Command & Conquer /Warcraft, на Изток млади и кадърни програмисти се заеха да реализират отколешните си мечти. Първоначалните несгоди (офиси, заплати, финансиране, публикуване) постепенно биваха преодолявани и резултатите бавно, но сигурно, излизаха наяве. Стана така, че игрите от Източна Европа започнаха да привличат и вниманието на редакторите от реномираните световни издания и сайтове. И, разбира се, не толкова с технологични прелести, колкото с новаторските идеи. Rage of Mages, Spellcross и Battle Realms само загатнаха за възможностите на разработчиците от Изтока. Скоро след тях последваха Mortyr, Hidden and Dangerous, Tzar: The Burden of the Crown, Odium - все игри, получили признание и високи оценки от геймърската общественост. Така светът изведнъж научи, че и на Изток от Рая има кадърни и умни хора.

За да достигнем до днес!

Днес, когато дори и огромната технологична пропаст вече е преодоляна. Да, знаем - и ние не вярвахме, че това ще се случи толкова скоро, но фактите говорят друго. И ако в главите ви, заедно с недоверието, нахлуват и въпросите, дочетете статията. Там, някъде в следващите редове, се крият и частица от отговорите за времето, в което живеем - времето на Третата вълна. Времето, в което мравките се разбунтуваха!

С оглед на тези нови реалности, ние - от Workshop-а, решихме да седнем и да видим какво са замислили по-видните разработчици от Източна Европа. След щателна проверка, подбрахме тези заглавията, които според нас няма да останат незабелязани на игралния кръгозор. Игрите се оказаха прекалено много, за да ги включим в един брой и за това я разделихме на две части. В тази ще прочетете, какво се готви в софтуерните работилници в Чехия/Словакия и Русия. Освен това специално за вас - нашите читатели - Alex III ще представи, ЗА ПРЪВ ПЪТ В СВЕТА и свръх ЕКСКЛУЗИВНО, един от новите проекти на Хемимонт (създателите на Цар): The Druid King. За другите ще трябва да се наложи да почакате до следващия брой. Стига толкова празни приказки, да преминем направо към въпроса...

WHISPER

ЧЕХИЯ/СЛОВАКИЯ

Много силни заглавия излязоха от бивша Чехословакия през последните две години. Първо се появи Spellcross на Cauldron - интересна сайбърпънк походова стратегия, която успя да завладее сърцето на колегата Калдерон ("...сърцето ми от камък е, разбра ли ..."), който стигна до там, че почна да търси връзка между фамилията си и името на фирмата-разработчик. След това излезе големия хит Hidden & Dangerous на Illusion Softworks, която беше (и продължава да е) една прекрасна игра, макар и споходена от дребни и неприятни технически проблеми. И двете фирми в момента работят над нови проекти, върху който ще хвърлим по един поглед сега.

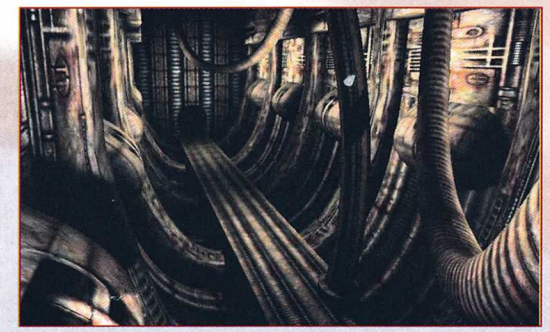
CHASER

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Cauldron **ЖАНР:** 3d action **ИНТЕРНЕТ:** www.cauldron.sk **ИЗЛИЗА:** 2001год.

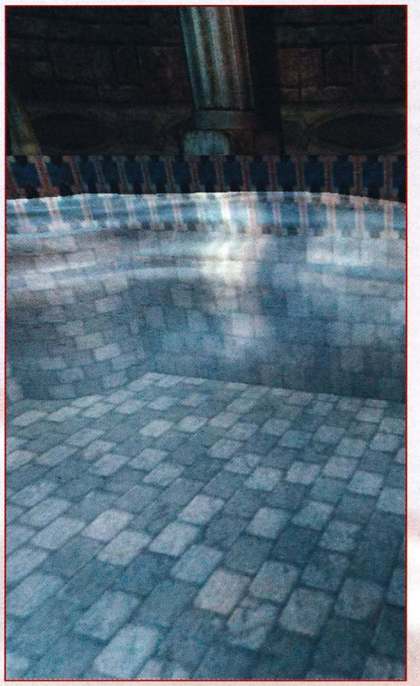
Годината е 2086. Животът на земята е възможен, но не и лесен. Бедността е повсеместно явление в огромните градове, а предградията се владеят от местни банди. Минали са 44 години, откакто на Марс е издигната първата човешка колония. Чейсър (Chaser) е агент на охранителна фирма, тежко ранен по време на секретна операция и частично изгубил паметта си. Той не знае защо военни командоси искат до го очистят, защо фигурира в черните списъци на няколко банди, защо хората около него непрекъснато умират. Но е решил да намери отговори. Това е началото на изпълнено с действие и напрежение приключение. Представете си свистящите около вас куршуми на командосите, докато ви преследват; хаосът на космическата совалка докато тя пада към повърхността на Марс, а вие безпомощно търсите спасителна капсула; звука от изстрели и изпотрошени прозорци по време на престрелките между бандите; гневните викове на наемниците, докато се измъквате със заложниците им; напрегнатата атмосфера при нощните операции, когато вие с няколко другари превземате военен склад; битки на орбитална станция или в дълбоките подземни мини на Марс, където всеки невнимателен изстрел може да причи

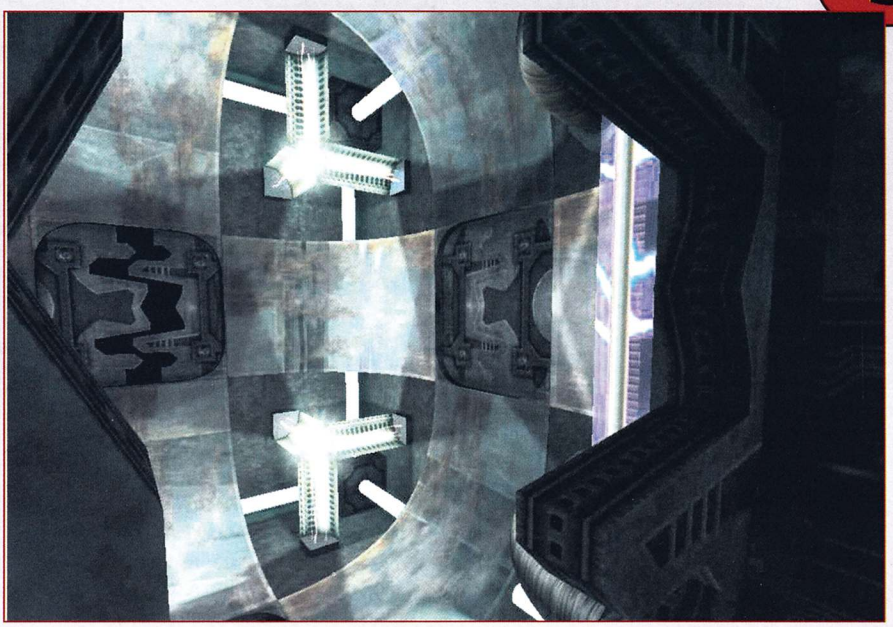
Cauldron

Основаната през 1996 година и базирана в столицата на Словашката Република Братислава фирма в момента работи над две нови заглавия. Едното е продължение на поредицата Battle Isle на Blue Bite, водеща началото си от 1991 година, а другото е самостоятелен проект с работно заглавие Chaser.



Но и смъртта ви. Всичко това е подсилено от непрекъснато нахлуващи главата на Чейсър спомени в от минали преживявания. И цялата тая фантазност на динамичния 3D екшън, изградена върху engine (собствено производство, наре-





чен Cloak 3D), чиито графични възможности са по-добри от тези на Quake III и Unreal! Това последното трябва да го видим, за да го повярваме, но словаците твърдят че техния engine ще е произведение на изкуството и ще поддържа всички нови технологии при графичните ускорители - FSAA, T&L, Bump Mapping и др. Момчетата от Cauldron са заявили твърдо решимостта си да обърнат внимание на всички възможни аспекти на играта в графично отношение, като обещават реалистично движещи се персонажи с деформируеми мускули и кожа.

Доколко ще успеят да постигнат всички тези неща, ще разберем към края на 2001 година.

BATTLE ISLE 4: The Andosia War

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Cauldron **ЖАНР:** 3D Strategy **ИНТЕРНЕТ:** www.cauldron.sk **ИЗЛИЗА:** 2001год.

Тази игра най-лесно може да бъде окачествена като стратегическа симулация, тъй като съчетава качества както на симулация, така и на комбинирана реалновремева/походова стратегия. Подобно на предишните заглавия от поредицата, бойните действия и придвижването по картата ще става на ходове, докато другите аспекти - икономическо развитие, изследователска работа, инфраструктурни разширения - ще стават в реално време. Andosia War ще предложи на играчите и ресурсов мениджмънт, познат от повечето съвременни стратегии. Това означава, че освен за военните тактики във връзка с отбраната или разширяването на предните линии, играчите ще трябва да се грижат и за локализирането, събирането и рафинирането на суровите минерали, нужни за укрепване на икономиката. За целта ще трябва да се строят минерални сонди и огромни рафинерии, чрез който да се преработват минералите в годни за употреба суровини. Освен това играчите ще трябва да се грижат за изграждането на надеждна транспортна мрежа, която да подсигури преноса на ресурси и подкрепления по възможно най-ефективния начин. И всичко това в условията на променлив климат, разнообразен терен и непрекъснати атаки от страна на противника. За тази игра е разработен специален engine, наречен Mist, който подобно на Cloak 3D платформата от Chaser, поддържа всички съвременни революционни технологии.

Действието в Andosia War ще се развива към 30 години след епичните битки на Incubation - невероятната игра на Blue Bite отпреди 3 години, която беше една от първите успешни 3D реализации по онова време. Играта се очаква към края на тази година (2000).

MAFIA: La Cosa Nostra

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Illusion Softworks **ЖАНР:** Action **ИНТЕРНЕТ:** www.illusionsoftworks.com **ИЗЛИЗА:** 2001год.

Illusion Softworks

Фирмата е основана през 1997 година и е с клонове в Прага (Чехия) и Братислава (Словакия). Веднага след създаването си, компанията започва да разработва своя собствена 3D технология, на базата на която да създава бъдещите си проекти. През 1999 година излиза Hidden&Dangerous, която е може би най-успешната (а и качествена) игра от източния блок до този момента, а през тази година на пазара излезе Flying Heroes, която също бе приета много добре от играчите. Най-новият проект на Illusion се нарича Mafia.

Според самите създатели на играта, тя най-общо може да бъде определена като екшън. Нека обаче, това не ви подвежда относно дълбочината на техния замисъл. Както те сами признават, този проект се планира от 4-5 години и в него са вложени две основни качества, които липсват на масовите заглавия - любов и внимание. Момчетата от Illusion казват, че ще направят игра, каквато те самите биха искали да я играят. Голямата им любов към гангстерските филми и атмосферата на сухия режим в Щатите ги е "тормозила" дълго време, докато накрая решават да създадат игра с подобна тематика. В продължение на месеци и дори години се правят проучвания и скици, обмислят се подробности и детайли, и в крайна сметка преди около година и няколко месеца започва сериозната работа. В общи линии идеята е проста - играчът влиза в ролята на главния герой, принуден от обстоятелствата да се прехранва чрез престъпна дейност. Благодарение на личните си качества, той бързичко се издига в йерархията на фамилията Салиери, но както знаем от гангстерските филми колкото по-високо стигате, толкова по-силно падате. Като цяло интригата в играта се върти около живота на главния герой, повлиян силно от враждата между две противостоящи мафиотски фамилии.

Mafia ще бъде разделена на около 20, доста обширни мисии, които ще включват всичко, характерно за гангстерска Америка на 30-те години - събиране на рекет, контрабанда на алкохол, охрана на складове или личности, наемни убийства, обири на банки. Играта като цяло ще върви в **third person** режим. Действието ще се развива в рамките на един град, който чехите искат да направят толкова истински, колкото е възможно. Като начало ще спомена, че той е разположен на площ от 10 квадратни километра, а в него ще има всичко, което е характерно за един голям американски град - мизерни предградия, Китайски квартал, Бизнес център и т.н. Всички сгради ще бъдат изпипани до най-малки подробности, като по-съществените (според дизайнерите те са към 400) ще бъдат и със съответен интериор. Това значи, че ще може да посещавате различни ресторанти, картинни галерии и музеи, а да не говорим за банки, хотели, публични домове, складове и др. Играта ще притежава невероятен физически модел и изкуствен интелект, чрез които ще се симулира нормален ден от ежедневието на Америка от 30-те - пешеходци ще се разхождат по тротоарите, коли ще си вървят по улиците, бандити ще се стрелят, а полицаи ще ги преследват. Всяко действие на героя ще влияе по един или друг начин на заобикалящия го свят, както и на бъдещите му действия. Ако например при обир на банка, избягвайки от местопрестъплението започнете безразборно да бласкате пешеходци и да удряте колата по сгради, стълбове или други коли, ще се случат няколко неща: първо, полицаите ще ви подгонят и има голяма вероятност да ви хванат; второ, колата ви може да се повреди до степен да не може да се движи повече, което значи, че оставате спешени. Или пък колата ви може просто да понесе някои повреди, които обаче не се отстраняват за една секунда, а за определено (както е в реалния живот) време; трето, при следващата си мисия ще установите, че полицейските патрули са утроени, което, както се сещате, ще направи задачата ви доста по-трудна. Като капак на всичко, пичовете от Illusion са предвидили над 60 превозни средства, който играчът може да ползва, както и богат арсенал от характерни за периода оръжия.

Mafia се очаква за края на тази или началото на следващата година. Освен върху нея, чехите се потят и над Hidden & Dangerous 2, както и над един необявен все още проект.

ORIGINAL WAR

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Altar Interactive **ЖАНР:** Real Time Strategy **ИНТЕРНЕТ:** www. **ИЗЛИЗА:** края на 2000год.

Original War е стратегия в реално време със силен акцент върху тактическите сражения и сериозен ролев елемент, която освен всичко останало има заплетена и интригуваща фабула, чието развитие се определя от действията на играча.

В основата на играта е вълнуващата сага за един мъж, открил любовта на живота си, само за да я загуби ден по късно, когато трябва да се качи в машина на времето, върнала го два милиона години назад, където той намира втора любов на живота си, и заживява щастливо с нея... в пещерата.

Играта започва с това как главния герой Джон МакМи

лън, изпратен на експедиция в Сибир, открива наглед напълно функционална машина на времето, която моментално бива изпратена към Щатите за изследване. Оказва се, че тя се захранва от непознат до този момент минерал, наречен "сиберит", който всъщност се оказва разрешение на енергийните затруднения на човечеството. Единствения проблем е, че той може да бъде набавян само от едно определено място в Сибир, дълбоко в територията на Съветска Русия. Както знаем, американците са най-умната нация на света, затова те решават да използват машината на времето и пробите "сиберит", донесени от МакМилън, и да изпратят в миналото екип от хора, който да експлоатира залежите на "сиберит" и да го транспортира в Аляска, откъдето американците с течение на годините да го използват и контролират. Кой друг, ако не Джон Мак-

Милън е най-подходящ да оглави тази експедиция. Докато трае подготовката за заминаването обаче, той среща жената на мечтите си...

Original War е стратегия в реално време, която обаче се отличава от познатите ни игри в този жанр. Тъй като машината на времето действа еднопосочно, вие се озовавате два милиона години назад и имате на разположение само шепа хора. Нещо повече, машината на времето не сработва според очакванията и вашите другари и провизии започват да пристигат на различни географски места и през няколко години. А се оказва, че и други са се сетили за миналото. В крайна сметка играта се свежда до надпревара между Американци, Руснаци и Араби кой да завладее и контролира находищата на "сиберит". Основният ресурс в Original War са хората, които, както се досещате, са в ограничени количества - в рамките на една експедиция. Всеки един човек е специалист в една от следните дисциплини: войник, учен, инженер и механик. Войниците служат за отбрана на базата, както и за атака над противниковите съоръжения; учените разработват нови технологии и извършват изследователска дейност; инженерите служат за изграждане на различните съоръжения; механиците са тези, които управляват всички налични машини и съоръжения. Различните раси ще имат своите силни и слаби страни, с които играчът ще трябва да се съобразява. С течение на времето учените на отделните раси ще разработват нови технологии - обучени примитивни човекоподобни създания, опитомени мамути, снайпери, базуки, свиващи пространството гранати и др.

Това, което отличава заглавието от всички останали, е вниманието, което авторите са обърнали на дори най-дребните подробности. Например всички задвижвани от петрол съоръжения ще имат нужда от периодично презареждане. Ако по време на работа или битка свърши горивото на дадена машина, то шофьорът й ще може или да я избута някъде на безопасност, или да потърси гориво. Теренът ще има изключително важно значение за геймплея - играта е направена така, че персонажите да могат да се прикриват зад всички възможни препятствия, били те едри камъни, висока трева или нещо друго. Това означава, че тактическите мисии с няколко единици ще имат превес над масовите атаки ала Starcraft.

Като цяло, Original War изглежда като свежа глътка въздух за задушаващия се в собствените си безидейност и атавизъм стратегически жанр. Макар и да не е нещо особено в графично отношение, тази игра обещава нови измерения на стратегическия елемент в игрите. Това заглавие се очаква най-рано в края на 2000-та година.

РУСИЯ

Определено най-големият производител на компютърни игри в източния блок е Русия. В момента има минимум 20 сериозни заглавия, върху които се работи там. Сега ще хвърлим едно око на някои от по-интересните предстоящи игри.

PARADISE CRACKED

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Mist-Land **ЖАНР:** Action-Adventure **ИНТЕРНЕТ:** www.buka.com **ИЗЛИЗА:** 2001год.

Това е първият проект на новобранците от Mist-Land. Действието на играта се развива в близкото бъдеще. Както се сещате, светът е пренаселен и екологичното замърсяване е достигнало огромни размери. За да се спаси Земята, учени от цял свят се събират и създават суперкомпютъра СайбърБрейн. Той решава проблемите на човечеството и за броени години нашата планета се превръща в рай.

... Кибер-пространството се превръща в основната жизнена среда на човечеството. Хората прекарват по-голяма част от времето си в мрежите: говорят си, играят, ходят за риба, правят секс - естествено, всичко това виртуално. Машините вършат цялата работа, а за хората остава само да се наслаждават на "новия" живот и да бъдат щастливи.

Тази супер-задоволеност слага край на прогреса. Никой няма нужда от нови открития - човечеството е повече от доволно от това което има. СайбърБрейн, при един от регулярните си анализи, констатира, че раждаемостта спада с катастрофални темпове, а интелектуалното ниво се

понижава непрекъснато. Човешкия род постепенно започва да деградира и изпада в регресия. Суперкомпютърът решава да направи огромен експеримент...

И така играчът влиза в ролята на млад хакер, който, докато си бръмчи из киберпространството, попада в секретна зона. Там се натъква на странни пакети от данни. Както всеки любопитен млад хакер, той решава да ги разгледа по-подробно. Докато копира данните върху компютъра си, чува полицейски сирени и няколко минути по-късно на врата му се чука...

Този амбициозен сайбърпънк проект на младите руски разработчици поне на пръв поглед има всички изгледи да се превърне в успех. Играта е нещо като тактическа симулация със силен ролев елемент. Играчът ще може да управлява няколко различни персонажа, всеки от който ще има свои специфични умения, развиващи се с течения на играта. Освен това персонажите ще могат да се "подобряват" чрез импланти, които ще им предоставят нови умения или ще усилват старите им. Изцяло 3D моделиран, свръхинтерактивен свят - това обещават руснаците. Реалистичен физичен и балистичен модел, изключително разнообразен арсенал, нелинейност на мисиите - това са само част от нещата, който Paradise Cracked ще предложи на играчите. Достоверността на тази информация ще можем да проверим към средата на 2001 година.

PROJECT OVERDRIVE

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Vistage **ЖАНР:** Action **ИНТЕРНЕТ:** www.buka.com **ИЗЛИЗА:** началото на 2001год.

Като се има предвид моментното социално положение в Русия, нищо чудно че се разработва игра като тази. Едва ли има в света по-подходящ инкубатор за 3D криминален екшън, отколкото Големия Брат, които от години е на ръба на анархията. С тази игра най-крупния руски разпространител Buka Entertainment и разработчиците от Vistage се впускат в посока, в която все още много малко фирми са посмели да поемат. Тяхната цел е да предоставят на играча възможността да влезе в ролята на изключително умел и кадрен уличен престъпник, без никакви морални задръжки.

Само вижте рекламните обяви, пускани от Buka за тази игра - "Вие сте умен, технически грамотен и смъртоносен. Искате ли да прекарате остатъка от дните си в честен труд? Едва ли." Project Overdrive цели да създаде атмосфера, по-брутална (а и по-истинска) от тази в поредицата Grand Theft Auto. Играчът влиза в ролята на току що излязъл от затвора младеж, който няма никакво желание да влиза в правия път. Впускайки се в подземния свят, можете да избирате с какво ще се занимавате - днес да речем сте бодигард или куриер, а утре - наемен убиец. Искате кола? Съберете си достатъчно пари и си купете, или просто си свийте някоя. Спират ви ченгета? Ами поговорете си с тях, платете си глобата или ги застреляйте - изборът е изцяло ваш. В тази игра няма никакви правила - само последствия. От снимките можете сами да заключите как се решават конфликтните ситуации в света на Project Overdrive.

Играта ще е базирана на мисии, който обаче ще бъдат до голяма степен случайно генерирани. Можете да подхванете кампания, или да си играете отделни мисии. Играчът ще има голяма свобода на действие, като на негово разположение ще е един цял град, в който животът си тече независимо (но повлиян) от действията на главния герой. Пичовете от Vestige твърдят, че във всяка една сграда в игралния град ще може да се влиза и да се изследва, но нищо не казват за степента на детайлност на интериора. Играта, според авторите й, ще бъде колкото first person екшън, толкова и автомобилен симулатор - играчът може да избира дали ще обикаля и изпълнява задачите си пеша или от вътрешността на автомобил. И тук, както и при всички съвременни заглавия при охарактеризирането на качествата на играта преобладават думи и словосъчетания като "портални технологии", "скелетна анимация", "реалистичен физичен модел", "пълна интерактивност".

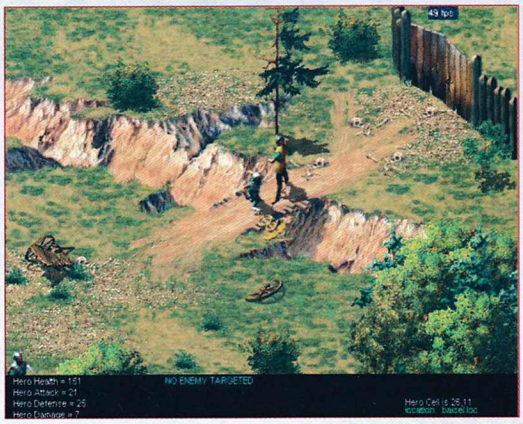
Project Overdrive трябваше да излезе към края на тази година, но датата бе отложена за първото полугодие на 2001.

SPELLS OF GOLD

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Jonguil Software **ЖАНР:** RPG **ИНТЕРНЕТ:** www.buka.com **ИЗЛИЗА:** края на 2001год.

Тази игра идва от Jonguil Software и ще бъде изометрично RPG. Светът на Spells of Gold е населен с елфи, джуджета, хора и много други приказни създания. Игралната вселена е разделена на няколко свята, всеки от които се състои от няколко държави, всяка от тях с обособена политическа и икономическа структура. Главния герой, в чиято роля влиза играчът, пътува между световете през магически Портали, които позволяват преминаване през пространството. В началото започвате играта като търговец, пътуващ между отделните светове. По време на пътуванията си той ще се натъква на крадци и престъпници, магьосници и не-живи, бирници и завистливи конкуренти, наемни убийци и бойци. Както можете да се досетите, по-голямата част от тези срещи ще завършват с фатален край за някоя от страните. За да сте подготвени за тези сблъсъци, можете да изберете един от двата пътя, по които героят ви може да се развива: Боец - майстор на бойните умения и владеещ различни оръжия, или Магьосник - посветен в мистериозните и тайнствени магически познания. По които и от двата пътя да тръгнете, ще можете да специализирате в различни умения и школи. Специализирането стават чрез обучение при различни учители, всеки от които ще ви предава (срещу солидно заплащане) познания от различни бойни стилове или магически школи. С течение на играта, пред героя ви ще се представят възможности за присъединяване към различни Гилдии - могъщи организации, които предлагат различни предимства за членовете си. Докато пътешества и търгува, бие се и трупа опит, главния герой постепенно ще се добере до познанието за същността на Вселената. Цялата история на създаването на света и начинът за нейната промяна ще се открият пред него. Пичовете от Jonguil обещават на играчите изключително богат игрална вселена, с множество разнообразни персонажи и култури, нелинейна структура, пълна свобода на действие, силно развита икономическа система за търговия и размяна, над 2000 оръжия и брони и още много, много други екстри.

Тази изометрична ролева игра се очаква към края на 2001 година.



CHARM OF WAR

ПРОИЗВОДИТЕЛ: 7-th Bit Lab **ЖАНР:** Real Time Strategy **ИНТЕРНЕТ:** www.buka.com **ИЗЛИЗА:** трето тримесечие 2001год.

Още един новобранец от братска Русия се опитва да намери място под слънцето. Световно неизвестните пичове от 7th Bit Lab са решили да си създадат име в попрището на стратегиите в реално време. Техния коз се казва Charm of War. "Голяма работа", ще рече някой, "още една стратегия в реално време", и до голяма степен ще бъде прав. Съществата разлика обаче е в игралния свят - Charm of War ще бъде базирана на приказния свят на руските приказки и легенди. Могъщи царе водят жестоки битки помежду си, страшни дракони се крият в дълбоки пещери, вещици и магьосници охраняват безценни съкровища в недостъпните си убежища и замъци - всичко, на което сме се възхищавали като деца ще го видим в играта на 7th Bit Lab.

Играчите ще влязат в ролята на млад, силен и амбициозен млад войн, избран от боговете да носи свещения Талисман на Войната - могъщ артефакт, който дарява носещия го с вечна младост и му дава възможност да преминава в паралелни светове.

Вашата задача - да намерите свещения Талисман, да обедините хората във вашата държава, да върнете Златния век на земята.

Тази игра бе обявена едва преди няколко седмици и все още няма почти никаква информация за нея, но идеята за стратегия в света на руските народни приказки е прекалено хубава (поне за мен), та да пропусна това заглавие с мини-прегледа ни. А и снимките изглеждат доста добре, така че ни остава само да чакаме и да видим какво ще излезе от това обещаващо на пръв поглед заглавие. Все още няма обявена дата за излизане на играта, но най-вероятно тя ще се появи на пазара през втората половина на 2001 година.

СЛЕДВА...

THE DRUID KING

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Haemimont Multimedia **ИНТЕРНЕТ:** www.haemimont.bg **ИЗЛИЗА:** 2001год.

"За неродените - или добро, или нищо". Изглежда, това е негласният принцип, залегнал в основата на всички предварителни прегледи на игри. Замисляли ли сте се откъде идва тази тенденциозност?

Тя започва от самите производители. Естествено, при контактите си с останалия свят те подчертават силните страни на бъдещите си продукти, като тактично премълчават недостатъците им. А на медиите им остава само да повтарят положителните изявления с надеждата, че няма да изльжат с много. Дълго се чудих как да започна тази статия, защото в момента съм стъпил с по един крак в двата лагера. От една страна, като представител на Gamers' Workshop трябва да се стремя към обективност. Аз обаче съм преди всичко програмист, в този случай - представител на фирмата, с чието ново произведение трябва да ви запозная. Накрая ми просветна - без значение коя страна ще си избера, от мен така или иначе се очаква положително отношение към предмета на прегледа. Освен това вътрешното ми чувство е именно такова.

И така, горд съм да ви представя новия продукт на създателите на "Цар" Хемимонт Мултимедия - "The Druid King". Редно е да спомена, че този път аз нямам нищо общо с пряката работа по играта, която описвам. Доста от творците на първата българска игра обаче са също част от екипа на TDK.

Историята на играта е базирана на сценария на едноименния филм с участието на Кристоф Ламбер, сниман отчасти в България, и книгата на Норман Спинрад. Става дума за периода на Галските войни - 58-51г. пр.не.е., когато Цезар е проконсул на Галия.

Действието ще бъде логически разделено на три части, между които ще има кинематографични откъси. В началото на играта ще трябва да помогнете на друида Келтил - баща на Версенжеторикс, да спаси града си от тевтонските племена. Във втората част ще отмъщавате на убийците му, ще помогнете на сина му да завърши обучението си за друид и ще започнете война със самия Цезар. В последната част битката на галите с римските легиони ще стигне кулминацията си. Там ще ви се наложи да използвате цялото си умение и помощта на всички съюзници, които Версенжеторикс е успял да събере с ваша помощ. Няма да описвам края на играта, само ще ви кажа, че той няма да има нищо общо с класическия хепиенд, с който сме свикнали от подобните заглавия.

Всъщност, това е израз на една от основните характеристики на бъдещото произведение на Хемимонт - близостта му до реалния живот, "истинността" му. Макар да не следва строго историческите събития, сценарият остава верен на техния дух. Реалността обикновено не се отнася благосклонно към борците за свобода, затова не очаквайте финалният надпис да бъде "и те живели честито още сто години".

Същото се отнася и за обстановката в играта изобщо. В нея ще има фантастични елементи, но те няма да бъдат основното. По-скоро ще присъстват, за да придадат леко романтична окраска на иначе прозаичните действия.

Май още не съм ви казал за какъв тип игра става дума? Това е, защото ми е малко трудно да я класифицирам. Като цяло, ще бъде най-близо до стратегиите в реално време. Single player кампанията обаче ще предлага изживяване, много по-близко до RPG-тата. Всъщност, този режим на игра ще си има отделно име - Adventure (приключение), донякъде подобен на това, което сте свикнали да виждате в игрите от серията Rage of Mages. Ще имате на разположение определен брой герои, които да управлявате. Във всеки момент ще има списък от задачи (куестове), които трябва да бъдат изпълнени. Действието няма да е формално разделено мисии. Вместо това ще можете свободно да придвижвате героите си между картите. Ще срещате множество персонажи, с които да говорите или търгувате. Част от тях ще ви помагат, други ще ви пречат, трети ще ви възлагат задачи, четвърти евентуално ще минават под ваш контрол. Поради природата на играта обаче вероятно повечето куестове ще имат определен RTS привкус - например "поеми командването на тези войници, и с тяхна помощ унищожи вражеската крепост". Няма да ви се налага да се занимавате със събиране на ресурси, трениране на армия и прочее дейности, свързани с дългосрочно планиране. В тази област ще можете да изпитате способностите си в другия режим на игра - стратегическия.

А той колкото прилича, толкова се и различава от геймплея на "класически" RTS. От една страна, ще имате ресурси - храна и злато, които да събирате. Ще можете да обучавате армия и да я пращате срещу врага. ОБАЧЕ. Няма да можете да строите или унищожавате сгради и селища - тях просто ще ги има на картата, и ще могат да бъдат завладявани. Идеята е да се избегне първоначалният, повторяем във всяка игра етап на строеж и развитие на база, като се подчертае важността на контрола на територия. Освен това, няма да съществува абстрактното понятие "хазна", толкова дълбоко вкоренено в игрите от този жанр. Вместо да има единствено място, където се събират всички ресурси, ще има множество складове с ограничен капацитет, пръснати из картата във и извън селищата. Защо е необходимо това? Първо, то ще предотврати натрупването на несметни съкровища, недосегаеми за никого, освен за притежателя им - когато някой хамбар премине във вражески ръце, неприятелят получава не само сградата, а и складираната вътре храна. Освен това, тази концепция е пряко свързана с

начина на изразходване на ресурсите. Ако искате да обучите конник например, трябва да внимавате къде ще заповядате да стане това. Ако в местния склад няма достатъчно злато, ще трябва да чакате то да се натрупа, въпреки, че на другия край на картата ценният метал вече се излива от сандъците.

Следващият нов елемент във TDK е свързан с другия ресурс - храната. Сещате ли се за какво са използва тя? За да ядат войниците, разбира се. А те, знаете ли, са страшно досаден народ - искат да плюскат през цялото време. Ако ги оставите да гладуват, ще загубят бляската в очите си, гордата си походка, че и здравето им ще започне да намалява - ужас. Никога няма да умират от глад, но нали се сещате какво ще им се случи при първата среща с врага, ако всичките имат да речем по една десета от точките си живот? Храната обаче ще може и да лекува. Трябва само да вкарате армията си в някоя казарма или преден пост, и да осигурявате добри порции. Постепенно ранените и гладните ще си възвърнат силите.

Можете ли да познаете кой ще бъде най-важният капитал в играта? Няма да е златото. Нито храната. И крепостите няма да са. Войниците пък - хич. Не, не, няма да се сетите. Става дума за героите. Под командата на всеки от тях можете да поставите обикновени войници. Докато са подчинени на героя, те ще получават част от неговия опит като допълнение към своя. Освен това, само героите ще могат използват магическите предмети, които ще представляват мощен фактор при провеждане на битките. Само с помощта на герои ще можете да давате и някои по-сложни заповеди на войските си. Например, ако издадете команда за обсада на вражеска крепост, героят ще раздели хората си на групи и ще им нареди да започнат да патрулират периметъра й. Ако пък кажете на герой в обсадена твърдина

да прави набези над противника, той ще изведе хората си в случайна посока, и ще започне да търси неприятели. Ако срещне малка група врагове, ще влезе в бой с тях. Ако противникът е твърде силен обаче, ще избяга обратно в крепостта.

Всички единици - и героите, и обикновените войници - ще трупат опит в зависимост от времето, което са прекарали в досег с врага, независимо дали са успели да убият някого или не. Освен това, героите ще получават опит заедно с подчинените си.

Единиците ще се различават не толкова по първоначалните си показатели (макар че в тази област ще има разнообразие), а по това как се променят характеристиките им с трупането на опит. Атрибутите на елитните бойци например ще се покачват по-бързо от тези на по-обикновените (и евтини) техни събратя. Освен това войниците ще нанасят два вида поражения - пробождащи и разсичащи, срещу които ще има съответно два вида защита. Това ще доведе до още по-съществени различия между единиците.

Ето и видовете войници, които всяка от страните ще може да обучава. Галите имат мечоносец (евтин и лек), стрелец, копиеносец (ефективен срещу конници), боец с брадва (берсерк - силна атака, но слаба защита), конник (добре защитен и бърз, но слаб в атака), жена-войн (елитната единица на галите), и друид. Последният представлява аналог на магьосниците и свещениците в обикновените RTS-и. Заслужава си обаче да го опиша по-подробно, защото мисля, че е интересно замислен.

Вълшебствата на друида се постигат за сметка на жертвоприношения. С цената на загуба на жизнената си енергия (здравето си, с други думи), той може да прави магии. Няколко друида могат да обединят усилията си, и да направят общо жертвоприношение. Пример за могъществото им е Мъглата, която постепенно нанася поражения на всички в нея (с изключение на друида), и Духът - призрак на древен воин, който всява ужас сред враговете. Освен това, друидите са добри лечители и учители (могат да възприемат опит от други единици и на свой ред да обучават останалите).

Римляните ще представляват доста по-организирана сила от галите. Техните единици ще бъдат hastati (въоръжени с къси мечове), principles (копиеносци), гладиатори (с тризъбци), преторианци (елитни войници), кавалерия и жреци.

Това, което мога отсега да обещая без никакво съмнение е, че играта ще изглежда страхотно. Първо, за художниците това няма да е първи опит в областта на забавния софтуер, и второ, програмистите, които работят над енджина на играта, си разбират от работата. Теренът няма да е плосък, на картите ще има съвсем истински изглеждащ релеф - хълмове, долини, равнини, каньони, реки, езера и водопади (водата ще изглежда страхотно). Анимациите на единиците ще бъдат детайлни, с по много кадри. Ще има диви животни и птици, из картата ще бъдат разхвърляни разни предмети, които да нарушават монотонността на гледката - камъни, крайпътни табели, развалини.

За звуците и музиката засега ще замълча. Ще кажа само, че амбицията е да не отстъпват на графиката.

Ще спра дотук. Бих могъл още много да се говоря за "The Druid King", но бих рискувал опасно да се отклоня в територията на спекулациите. Трябва да напомня, че става дума за игра, работата по която все още е в ход. От опит знам, че на този етап всякаква информация, която може да се изнесе, е предпоследна. Всяко от нещата, изложени по-горе, след месец може да се окаже невярно, след два - отново светата истина, а след пет - господ знае какво.

Не съм споменал за недостатъците на играта... Според мен той е основно един - още не е готова. По мое мнение сега е най-трудното, но и най-плодотворно време за създателите й. Работата кипи с пълна пара, вижда се, че ще излезе нещо хубаво, но направеното още не е достатъчно, за да може да се види пълният му потенциал.

Не знам за вас, но аз стискам палци на хората, които участват в това начинание. Според мен резултатът ще си струва чакането. А, и още нещо - понеже знам как е направен енджинът, искам да ви предупредя - в Adventure частта сигурно ще има неща, които не сте виждали другаде.

Alex III

RED FACTION

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Volition Inc. **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** THQ **ИНТЕРНЕТ:** www.redfaction.com **ИЗЛИЗА:** началото на 2001г.

Има едно нещо около 3D екшъните, за което всеки уважаващ себе си строителен предприемач е готов да предаде всичките си работници на доживотно заточение в Сибир и да даде тъща си като допълнителен бонус към пакета. Една незначителна подробност, която, ако бъде въведена от него в бизнеса, ще измете всички конкуренти от пазара. Това, което ще накара Крез да изглежда като дрипав просяк, а Бил Гейтс като бедното дете на съседа в сравнение с неговите капитали. Сигурно вече се чудите, драги читатели, за какво става дума. Какъв е този мистериозен ключ към богатството, който присъства в игри, вариращи между Doom и Unreal Tournament. След малко ще разберете. С риск да си поиграя (или подиграя?) малко с вашето търпение, първо ще посладкодумнича относно halflife-о-убийствената история на Red Faction.

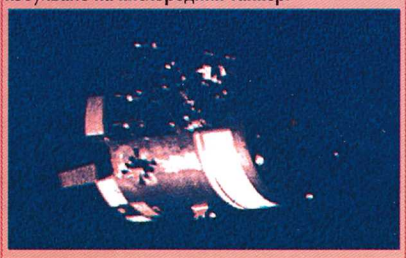
В нея вие се казвате Паркър. Неопитен миньор, жаден за богатства, вие се натъквате на примамлива оферта, появила се в Мрежата. В нея фирмата Ултор предлага на миньори райско кътче, на което да се трудят и живеят срещу доста добро заплащане. Става дума за работно място на Марс и вие тръгвате към вашето Ел Дорадо без ни най-малко да се замисляте. Слизате от космическия кораб и там реалността ненадейно се появява, дава ви да изпиете чаша студена война и след това ви шляпва с най, ама най-мокрия парцал, който човек може да намери на Марс. Условията на работа драстично се различават от тези, описани в обявата. Вашето селище прилича на затворнически лагер, а жилището ви представлява такава гледка, че в сравнение с нея мизерните хижи из родните планини изглеждат като петзвезден хотел. Не ви стига тази радост, а и се оказва, че някаква болест, наречена галено от местните работяги "чумата" мори безразборно работническата класа. Естествено, всички искат да си тръгнат, но охраната на Ултор въдворява ред с желязна ръка. Появяват се бунтове сред миньорите, които биват жестоко потушавани. При една такава схватка един от гардовете се спъва в крака ви и си удря главата в пода. Няколко пъти (последните изречения са безсрамно откраднати от "Швейк" на Ярослав Хашек. Да не си помислите, че сам съм успял да го измисля!). Напълно невинен, вие се оказвате обществен враг номер 1 за горилите на Ултор. Хуквате към един от корабите, който тайно трябва да излети към Земята, но за малко го изпускате. Всяко зло за добро - след стандартното съобщение **„Houston, we have a problem."** корабчето избухва във въздуха. Останали без всякакви средства за комуникация, оцелелите бунтовници ви избират за водач, който да ги защитава и ръководи, докато не дойде подкреплението. Има много въпросителни около странната база, в която се намирате и с течение на играта те ще намерят своя отговор. Независимо дали това ви харесва или не. Оттук започва и вашата сага.

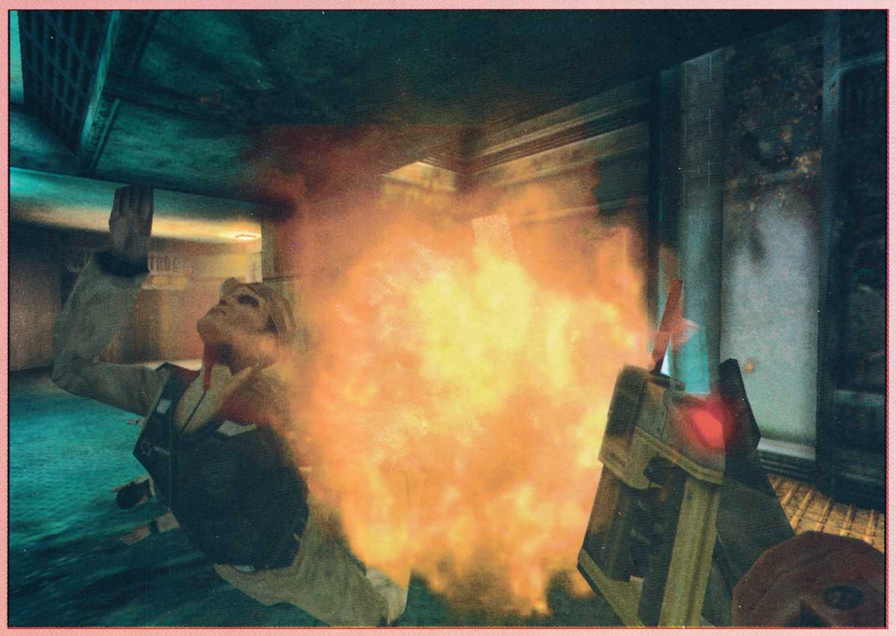
Та да се върнем на въпроса. Отговорът на загадката в началото на статията е неразрушим строителен материал. Не може да не са ви направили лошо впечатление конструкциите, които сегашните 3D екшъни предлагат на играча. Дървената врата, която издържа няколко сандъка ракети, вече би трябвало да остане в историята. Идва ред на игрите, които ще ви позволяват да модифицирате нивата посредством разрушителните си оръжия. Всъщност, тази идея изобщо не е нова. Ако някой все още се спомня Prey, който преди три години трябваше да е излязъл, няма начин да е забравил гръмките обещания на създателите й. Последваха 1000 и няколко дни закъснение от плана и в момента работата по този shooter е дълбоко засекретена. Което е друга тема на разговор. Ставаше дума за възможността да взривявате различни части от пейзажа. Red Faction се очертава да бъде един от първите излезли екшъни с подобни екстри в своята визитна картичка. Това е възможно благодарение на специалното участие на engine-а на Volition GeoMod. Предлагайки всички (или почти всички) възможности, които имат двигателите, стоящи зад Quake III и Unreal Tournament, Volition се надяват да привлекат доста фирми, които да закупят технологията от тях. За целта, те са разработили специална физична система за движение на частиците. Зад това

„Houston we have a problem"

На 11 април 1970-та година, изллита Аполо 13 - совалка, която има за цел да отнесе за трети път в световната история човек до Луната. Това щастливо събитие се отлага с неопределено количество от време, когато след напускане на земната атмосфера, Аполо 13 претърпява авария - един от танкерите, които съдържат кислород избухва и уврежда и останалите животоподдържащи системи. Аполо 13 успява да навлезе отново в земната атмосфера и да се приземи успешно на повърхността й. Малко преи аварията Лоурънс Младши съобщава безсмъртната си реплика на контролния пункт в Хюстън.

Снимката отдолу е заснета минути след избухване на кислородния танкер.





доста тромаво звучащо заглавие се крие възможността съвсем реалистично да се пресъздава счупването на стъкло и разпръскването на късчетата му. На ECTS било представено демо, в което героят се разхожда из изцяло стъклена къща. Който е видял това чудо, говори със суперлативи за възможностите на играта. Тези красоти си имат своята цена и тя се измерва с количеството мегахерци, които сте приютили под капака на компютъра си. Разбиването на стени и прозорци прибавя сериозно количество полигони, които някой ще трябва да изчисли. Поради тази причина, разумният минимум, който играта най-вероятно ще изисква, когато се появи на пазара, е от ранга на 600-700MHz процесор и поне 128MB Ram. Подобни еретични искания вече не са ограничен случай - очертава се Black & White да отвори подобна ненаситна паст за ресурси.

Разбира се, не очаквайте в Red Faction да можете да изравнявате всичко със земята. Това би превърнало всяко едно ниво в пусто поле без нито едно скривалище. Да не говорим, че при подобна ситуация вратичката с дружелюбния надпис EXIT ще отстои едва на няколко стени разстояние. За да избегнат този момент, Volition са прибягнали до два трика. Първият е ограничаване на амунициите на разрушителните оръжия. Освен това местата, от които ще можете да се сдобиете с базука, са силно ограничени. Вторият номер е използването на комбинации от "чуплив" и "стабилен" строителен материал. С други думи, една огромна част от нивата ще бъде неподатлива на вашите ...как да ги кажа... въздействия, но ще има и места, където ще можете да се развихряте. Всичко това прави проектирането на нива за Red Faction изкуство, пред което уменията да редите икебана или да изпивате 2 литра бира за 8 секунди изглеждат направо смешни.

Възможността да разрушавате околната среда ще има своето отражение и върху gameplay-я на играта. Представете си следната ситуация - вие се промъквате из коридорите в станцията на Ултор и попадате на врагове, въоръжени с базуки. Какво правите? Скривате се зад един сандък и чакате канонадата да премине. В Red Faction този номер ще върви само докато първата ракета не разруши вашето прикритие... След това, е мисля че схващате идеята и няма нужда да ставам излишно брутален. Тази дребна подробност от пейзажа ще ви накара много сериозно да се замислите, дали ще се правите на Рамбо и ще изтребвате враговете наред, или пък ще последвате "светлия" пример на Гарт - крадеца и ще се опитвате да избегнете схватките с противниците ви.

Друг пример, описващ възможностите на Geo-Mod. На една кула пред вас стои снайперист, който много държи да отнесе скалпа ви при роднините си. Вие не сте много щастливи от подобен развой на събитията и на свой ред се опитвате да го очистите. Ако кулата е висока, шансът да успеете да направите това по конвенциалния начин е доста мальк. Но пък ако взривите основите на кулата, тя ще се сгромоляса, а с нея ще падне и вашия доброжелател. Създателите на Red Faction са използвали всички

възможности на Geo-Mod, за да включат различни логически загадки в отрочето си. Например възможността да променяте посоката, в която потоци вода и други течности се движат, е намерила голямо приложение. Така че не очаквайте единствено яростни битки с враговете ви. Казвам яростни, защото изкуствения интелект в Red Faction не е останал последна дупка на кавала или в графа "да се направи, ако остане време". Напук на очакванията на редакцията ни, след Half-Life не настъпи сериозно повишаване на средния коефициент на интелигентност на компютърните ви противници в 3D shooter-ите. Volition ще се опитат да променят тази ситуация. За съжаление гръмките думи в тази насока не са подплатени с каквато и да е било информация по въпроса.

Дотук непрекъснато споменавах за разрушителния арсенал, без да спомена с какво можете да разполагате. Дойде ред да поправя този пропуск. В Red Faction ще разполагате с 15 оръжия. Те няма да бъдат плод на нечие развинтено въображение, а ще бъдат взети от реалния живот. Разбира се, можем да очакваме някои футуристични доработки на съществуващите пушкала (особено в алтернативната им стрелба), но боравенето с тях ще бъде напълно реалистично. Засега се знаят само пет от оръжията - снайпер, картечница, пушка, ракетомет и експлозив с дистанционна детонация. Наред с тях ще имате на разположение и 6 машини, срещу които ще се сражавате и които (внимание!) ще карате. Като се има предвид, че варират между подводница и някакъв футуристичен самолет, купонът изглежда пълен.

Разбира се Red Faction ще има и мултиплеър опция, като в една игра ще могат да играят двама човека - екранът ще се разделя на две и екшънът започва. Опа, това май ще бъде за PlayStation 2 вариантът. За PC нещата звучат доста по-добре - до 32 играча по мрежа или Интернет.

Засега това е и информацията, която Volition са решили да изнесат до достоянието на пресата. Предвижда се играта да излезе през първото тримесечие на 2001год., но според мен това е един твърде оптимистичен срок. По-скоро очаквайте да почнете безчинствата по околните стени в средата/края на следващата година. Дотогава може да тренирате на сухо - със стените в апартамента си.

Groover

EMPIRE EARTH

ПРОИЗВОДИТЕЛ: StainlessSteel Studios **РАЗПРОСТРАНИТЕЛ:** Sierra **ИНТЕРНЕТ:** www.empireearth.net **ИЗЛИЗА:** 2001г.

Война. 500 000 години война. В полето пред себе си виждах костите на моите братя, загинали още докато воювахме със сопи. Те се смесваха с кървавите останки от труповете, разкъсани от силата на барута, а по-късно и от бомбите с интелигентно насочване. Сегашните оръжия просто те дезинтегрират - не оставят дори и сянка от теб. В един момент си съществувал, а в следващия просто те няма. Остава само спомена. Той се спотайва в долчинките на съзнанието, покрива се с шумата на мислите и чака да дойде неговия час. И тогава избухва. Сега си спомням всичко. И Ралф, и Иван, и Канадеца - цялата рота, която бе премазана заради едно несполучливо хрумване на ръководството. Е, щях да се постарая тази грешка да не се повтори. Погледнах към ловкавия предмет в ръката си. Червеното копче блещукаше в тъмнината. Сензорите показваха, че имам право да активирам експлозива. Резултатът щеше да е стотина пъти по-мощен от първата атомна бомба, използвана от човечеството. Протегнах пръст към светлинката.

Половин милион години са много време. Прекалено много, за да може една душа, преминала през толкова много болка, да изпитва жажда за живот.

Серия от миниатюрни гъби изпълниха екрана, а един въздъл оплешивяващ човек започна да скубе косите си. Продуцентът не беше предвидил, че неговият гид (тоест аз) ще предприеме тази постъпка. Всъщност, мъртъв или не, имам договор и смятам да го спазя докрай. Ще ви разкажа една история. Историята на моя свят - Empire Earth.

За вас това ще представлява една компютърна игра. Поредица от нули и единици, които имат за цел да си прекарате времето приятно. Не знам колко от вас осъзнават, че тя е нещо много повече. Но да не избързвам - нека първо да ви разкажа как се стигна до съществуването ми. Всичко тръгна от Rick Goodman. Той бе един от хората, сътворили Age of Empires. Въпреки успеха на тази стратегия, Goodman реши да напусне Ensemble Studios и да основе Stainless Steel Studios. Той вече знаеше какво ще направи. ИГРАТА. Първият ред код бе написан през далечната 1997 година. Три години по-късно работата по нашия дом - Empire Earth - е в достатъчно напреднала фаза, за да можем да разкрием подробностите около нея.

Това е стратегия в реално време, която по думите на пресата е смесица между Command & Conquer и Civilization. Честно казано, не знам какво представляват тези думи, затова ще се опитам да ви опиша Empire Earth със собствени. Като за начало, тя е огромна. Действието се развива през цели 500 000 години. Всичко ще виждате в изометрична перспектива, като за момента няма да имате възможност да мърдате камерата - тя си стои закована горе в небесата. За сметка на това мощния вариообектив може да мащабира видимото поле от супер детайлна картина на няколко единици до огромна част от бойния театър. Всичко в Empire Earth е истинско - моделирано е в трите измерения, а не е двуизмерен декор (наричан **sprite**), който съм чувал да употребяват в други заглавия. Какви са предимствата на този подход - за вас ние, единиците в играта, ще бъдем много по-реалистични, ще хвърляме геометрична сянка и ще се движим по терена, без да изглеждаме като залепени за не-

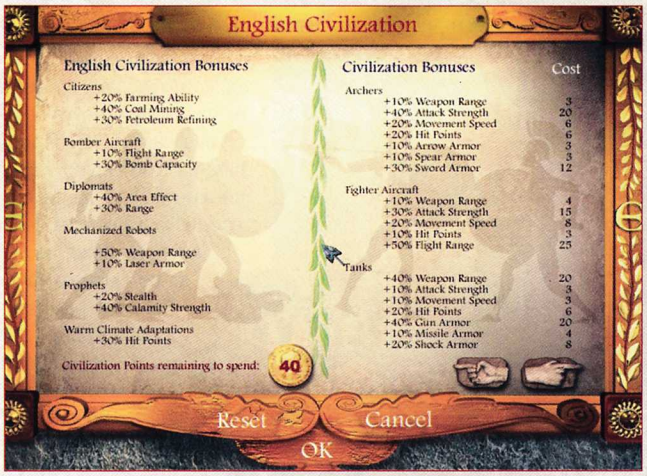
Ако Coca Cola рекламираше в нашето списание, щяхма да си говорим за това, колко ободряващи са безалкохолните напитки. За съжаление, гореспоменатата фирма не е сред нашите рекламодатели и ще се наложи да продължа с темата компютърната тематика. Казано най-простичкп спрайт (sprite) представлява двуизмерна картинка. Доскоро бе широко използвана при различните псевдо 3D заглавия. Прекрасен пример за това е Doom. Ако сте се чудили, защо трупът на животното, което току-що сте утрепали се върти заедно с вас, докато вие се опитвате да го обикаляте, вече знаете отговорът. Спрайтът няма „гръб", трето измерение - наречете го както искате. Поради тази причина той изглежда като лепнат на фона на заобикалящата ви 3D среда. За сметка на това не товари процесора ви с изчисляване на допълнителни полигони, което бе и една от причините спрайтът да не изчезне моментално от игралната индустрия с подобряването на технологията.

го. Недостатъкът е, че при наличието на твърде много военни части на екрана, времето започва да се движи по-бавно, действието върви на пресекулки (явно не могат да бъдат сметнати всички промени в нас). Въпреки това се говори, че самите вие, играчите, ще можете да определяте горния лимит на броя на единиците, когато решите да играете Empire Earth.

Физиката в нашия свят ще бъде точно такава, каквото и във вашия - колелата на автомобилите ще следват релефа на картата, когато една машина бъде разрушена, нейните чаркове ще се разхвърчат наоколо... Не мога да преценя доколко ще ви хареса графиката в Empire Earth, но за мен хълмовете, планините, водата - всичко е истинско. Корабите потъват, когато бъдат разрушени и техните скелети се виждат на дъното; ако маршируваме по склона на планина, не можем да видим какво има от другата страна. Умелото използване на релефа нерядко е успявало да обърне нещата в наша полза. Всъщност твърде много се отнесох в подробности, които, макар и важни, надали ще ви интересуват. Ще се опитам да се въздържам от подобни лирични отклонения.

Исках да ви разкажа за същността на Empire Earth. Формално играта ще е разделена на 12 епохи, които ще разглеждат различните етапи от човешкото развитие: Палеолит, Каменна, Медна, Бронзова, Тъмна, Средновековна, Ренесансова, Имперска, Индустриална, Атомна, Информационна и Нано Епоха. Сигурно сте чели по нещичко за всяка една от тях (без последните две - тях предстои да изживеете). Доколкото знам, нашата история ще следва съвсем грубо вашето развитие през времето. Не очаквайте да видите човешките анали, превъплътени едно към едно на екрана (макар и да сме разиграли Пуническите Войни, Възхода на Наполеон, Разгрома на Испанската Армада, Втората Световна Война). Все пак решихме да пресъздадем някои от популярните ви митове. Запознаването с всичките епохи в Empire Earth ще трае над 40 мисии, разделени в пет информационни канала, исках да кажа кампании. По време на тях ще се запознаете и с близо 150-те единици в Empire Earth. Те са най-разнообразна паплач. Има ги всякакви - сухопътни като мен, реещи се из въздуха (няма как да забравя първия B-17, който излетя от нашето летище) и "морски" (които варират от първобитните салове, от които мятахме камъни по бреговата линия, до ултрамодерни атомни подводници). Всяка единица ще бъде на разположение само ако сте успели да развиете цивилизацията си до определено ниво. Сега като хвърлям поглед назад към времето, мисля, че средновековните оръжия бяха най-оригинални. Първите кашлящи и експлодиращи мускети, странните обсадни съоръжения, наречени трибушети ... всъщност няма нужда да се впускам в спомени - и сами ще видите тези чудеса след броени месеци. Сигурно ще ви бъде по-интересно да научите, че подобренията, които ще правите по нас, са адски много - дотук са одобрени над 2500 ъпгрейда, които ще повишават нашите параметри (те пък от своя страна са над 10). Предимствата на този подход са, че никога не можете да сте сигурни срещу каква войска се изправяте. Тя може да изглежда по еднакъв начин, но да има различни ъпгрейди (засега подобренията в нас могат да се правят и индивидуално).

Разбира се, такова огромно разнообразие неизменно ще ви постави пред дилеми от типа "да ходя ли по-бързо или да стрелям с огнени стрели", тъй като ресурсите в играта съвсем не са безкрайни. Като стана дума за тях, връхлетяха ме спомени за първите ери. Тогава всичко бе пределно просто - храна, дървесина, камъни. По-късно дойде златото, а след това и черното злато. Общият брой на всички събираеми ресурси в Empire Earth е 12, като при напредване в ерите нещата се променяха - някой отпадаше, друг заставаше на неговото място (идвам аз в базата помъкнал половин каменоломна, а там наместо да ме похвалят ми обясняха, че вече извличаме метал. Тази същата мина я ползваме и досега - след като открихме тайната на дълбочинното миниране, старите съборетини отново отвориха врати). Нефтът определено най-много повлия на събитията в играта. Не само че трябваше да строим специални кули за добиването му, а и машините станаха много по-бързи и мощни. Само че като останат без гориво едва кретат горките, така че с времето се научихме правилно да разчитаме разстоянията. Пък и техниката непрекъснато се осъвременяваше. Сега това изглежда смешно, но трябваше да видите бляската в очите ни, докато карахме танковете и джиповете към базата на врага. За съжаление, там се бяха подготвили сериозно. Въпреки че единиците му бяха същите като нашите (няма значение от името на коя раса играеш - изборът е един и същ), противникът разполагаше със сериозни бонуси при схватки. Като за начало беше конфигурирал расата си така, че да използва нашите слабости. Ние сме една от 12-те първоначални цивилизации - Англичаните. Врагът беше решил да си състави нова раса и беше така избрал своите предимства (а изборът му беше от над 100 възможности), че да ни неутрализира бързо и с малки усилия. Да, макар и без значение за единиците, които ще имате на разположение, цивилизацията, която изберете, ще може да обърне играта със своите специфични предимства и недостатъци. Освен това



врагът имаше и герой наблизо. Виждам въпросителните ви погледи. Веднага ще обясня. Макар и в мнозинството си ние да не се различаваме един от друг, все пак имаше хора, които се отличаваха от сивата маса. Те бяха по-силни или пък ни караха да се бием или работим по-добре - даряваха ни с част от техните идеали. Няма смисъл да оспорвате, че такова нещо няма - аз бях там, разговарях с тях, стиснах ръката на Александър Македонски, гледах в очите Папата, трудих се много по-бързо, защото ръката ми бе насочвана не от кой да е, а от Елизабет I. Но тези герои бяха нещо уникални - много трудни за намиране и сякаш с някакъв ограничен радиус на действие. Те се раждат по няколко - двамина "строители" и също толкова "военни". Понякога врагът прибягваше до други мерки. Спомням си, че веднъж ни разтърси могъщо земетресение, друг път ни порази дребна шарка. Откъде дойдоха всички тези злини, не знам. Едни твърдяха, че идват на произволни интервали от нашата история, други разказваха за някакъв монах, облечен в бяла дреха, който бил забелязан да ръкомаха от отсрещния хълм. Но засега никой не е сигурен. Дори и тези, които правят Empire Earth. Във всеки случай, земетресението беше страшно - разруши половината сгради в градчето, където бях отседнал в момента. Гледах как ранените много по-трудно оздравяваха заради липсата на болница, моралът падаше стремглаво лоша работа е да останеш без подходящите сгради. Те се правеха относително лесно - стига да имаш необходимите ресурси и работна ръка, а пък ефектът от всяка нова постройка се изпитваше от всички околни в определен радиус. При това построяването им не изискваше кой-знае каква намеса от страна на играещия. Вие дори ще можете да задавате безкрайно дълги върволици от задачи, които вашите строители трябва да построят. Но всичките "нормални" сгради бледнеят пред Чудесата на Света. Това са гигантски монументи, издигащи се на стотици метри. Една такава постройка като нищо може да спечели играта, но пък изисква зловещо много ресурси. Понякога просто се налагаше да ги строим тези чудеса - заради бонусите, които даваха на нашата цивилизация. Не знам защо, но точно този факт бе обявен за много странен от някакви чужди ни създания, пуснали си играта.

Всъщност този плах вопъл беше нищо в сравнение с мрънкането, което Empire Earth отнесе заради възможността да взимаме в плен нашите врагове. Робовладелството си е факт от човешката история. До един определен момент и ние ползвахме насила работна ръка. Това си е нещо съвсем обикновено. Преди много време, добре си спомням, разменяхме няколко роба за добра машина за обработване на земята или читав кон. С течение на времето робовладелството отживя като концепция и спря да съществува. Но просто не можеш да пренебрегнеш с лека ръка историята.

Докато сме на тема кампания, ще ви издам някои интересни подробности относно този ... хмм... май най-разбираемо за вас ще бъде да го нарека режим на игра. Докато преминавате през различните епохи, ще получавате точки, наречени Evolution Points. Тях ще можете да използвате, за да усъвършенствате характеристиките на нацията си. Сигурен съм, че някои от вас ще намерят тази информация за особено интересна.

По време на разказа ми, няколко пъти ми зададохте въпроса, колко интелигентен съм (бил). Макар и да го намирам за обидно, ще се опитам да ви обясня. Виждате ли, ние сме войници. Дисциплинирани. Научени да се подчиняваме на заповедите, а когато бъдем оставени сами, да действаме по предварително зададения ни план. Ако мога така да се изразя, имаме различни поведенчески модели. Другото важно нещо е, че при нас не е необходимо да се грижите поотделно за всяка една единица - тя сама ще се оправи. Например, ако дадете на един самолет да напада в определен район, той ще обикаля и атакува докато има врагове или докато горивото му не достигне критично ниски стойности и му се наложи да отиде до базата и презареди. След което отново ще се впусне в атака. Всъщност, дори и да ни пратите на сигурна смърт, ние няма да се поколебаем и ще влезем в битка.

Не си мислете, че ако играете срещу нашия Интелект в отделни предварително или произволно генерирани карти, ще ви е много лесно. ИИ-то на противника ви няма да бъде изобщо за пренебрегване. Възможността да настройвате различни условия, при които да достигнете до победа, ще внесе нов живец в стандартните мултиплеър сблъсъци. Освен това системата за точки, които да разпределите между способностите на вашата цивилизация, ще позволи по-напредналите играчи да играят на пълни оборот и

срещу по-неопитните такова. Просто те си определят по-ниськ таван на точките, които могат да употребят и тяхната раса автоматично става по-слаба от тази на противника. Но това си е ваша работа. Човешка. Аз по-добре да не се бъркам в нея, а да си гледам моите задължения. Които май вече са към своя край. Мисля че достатъчно дълго задържах вниманието ви върху нашия дом. Време ми е да отлитам и да се преродя някъде другаде. Да се надяваме, на място, където няма повече война. Но съдбата си прави жестоки шеги с нас. Може би отново ще се срещнем. На бойното поле. Тогава се надявам (за ваше добро) да сме от един и същи отбор, защото иначе ...

Groover

STAR TREK: New Worlds

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Interplay **ЖАНР:** Стратегия **ИНТЕРНЕТ:** www.interplay.com **ОЦЕНКА:** 35%

Почитателите на фантастиката със сигурност ще хвърлят едно око на това заглавие. Мнозина обаче ще останат разочаровани. Отдавна се знае, че по добрите филми се правят опити за издаване на добри компютърни игри. Досега, с няколко изключения, те всички могат да се нарекат провали. Да, чисти провали. Тази триизмерна стратегия в реално време не е птичката, която ще направи пролетта. От знаменитият филм са взети назаем няколко основни неща - самото заглавие на играта, названията на расите и бойните им единици, както и общия фон, на който се развива действието. Останалото е една слаба стандартна стратегия с доста кусури.

Историята се завлачва, когато кораб на Ромуланите прави секретен експеримент с нов вид оръжие. За негово нещастие, като страничен ефект се появява дупка в подпространството, през която изникват няколко нови планети. Корабът се разбива в една от тях, която се оказва богата на различни минерали. Така трите раси - Ромуланите, Клингоните и Федерацията започват собствени разследвания на инцидента и изпращат свои подразделения, които да завладеят планетата. Хванати между чука и наковалнята се оказват коренните жители, с които трябва да се "справяте" от време на време.

Следва най-голямата изненада - края на интересното въвеждащо филмче, води до появата на интерфейс, не виждан от времето на първите куестове, в които вместо да пишете основните думи, вие натискате бутони. Срамота. Явно дизайнерите са се занимавали само с 3D графиката. Освен това, всички клавиши (не са никак малко!) за някакво бързо действие, са "здраво" скрепени и не могат да се променят.

Но нека споменем и малкото добри страни на заглавието. На първо място трябва да се отбележат добрите въвеждащи мисии и спец ефектите при стрелбата, които са озвучени приятно, а леко уморен женски глас ще ви обяснява брифинга и целите. Триизмерният свят и свободното движение на камерата са другите две неща. Няма многообразие от терени, но и с наличните геймплея се връзва прилично. Камерата можете да движите по всичките шест направления (или степени на свобода, за който предпочита), което е доста удобно ако искате да разгледате някое местенце отвсякъде. Лошото обаче е, че това става бавно и с някакъв инерционен момент, тоест като задържите копчето за въртене или движение, а после отпуснете, ще се озовете малко настрани от желаното място на спиране. Излишно е да споменавам, че в напрегнатите моменти на някоя битка, това е много дразнещо и неудобно. Стандартно винаги ще играете в малко изометрична позиция на камерата, защото тя е най-удобна за управление на базата и войската. Оттам почти няма да различавате бойните си единици поради техния хмм ами доста малък размер и подобие една на друга. В играта предвидливо е включена опцията за увеличение на част от терена (zoom) така, че да видите какво стои там долу. Рядко ще използвате тази екстра поради загубата на видимост и общ поглед върху нещата. На това място е редно да се каже, че картите са наистина огромни и въпреки наличието и там на увеличение, ще вие е трудно да разбирате какво става винаги. Затова използвайте умело трикордера - малката карта в долния десен ъгъл, показваща ви всички минерали и войски и сгради. Тя може да се разпростре на цял екран и така да определите по-лесно и добре целите си - били те строеж на мина някъде или атака над врага.

Както във всяка друга стратегия, така и тук ще трябва да си построите базата. Различните видове единици - строителни, карго, миньори и транспортни - са съвсем еднакви и почти няма да ги забелязвате. Не си правете труда да създавате камари от тях, защото няма да ви свършат полезна работа, а само ще стигнете по-бързо лимита за войски. После вече и да искате, няма как да ги унищожите - понякога това става ако разрушите някоя сграда (мина), която вече не ви трябва. Типовете сгради не са много, но всяка има подобаващо количество ъпгрейди. Тъпото е, че е трудно да съберете ресурси за самата сграда, оттам насетне всички екстри към нея струват абсолютно минимално количество материали и е задължително веднага да ги направите. Така стигаме и до пословичното събиране на ресурси. Нямах възможност да прочета упътването на играта и така и не разбрах, има ли връзка между дадените видове минерални залежи и добития ресурс. По принцип, всяка построена мина извлича от мястото всички видове минерали, които после в базата ще превръщат в суровини, нужни ви за сградите или войските. Общо тези материали са шест вида, като масово използваеми са два от тях, останалите са явно за пълнеж.

В тази игра ще трябва да забравите за някакъв ръш, просто защото доста бързо ще имате на разположение най-силните единици, които не струват много ресурси. Управлението им е стандартно, без някакви ескстри, като трябва да се отбележи, че независимо от названията им включващи в себе си някакъв вид летене, всички те НЕ могат да летят, че дори не се изкачват по най-високите плата. ИИ следящ движението не е лош, но не е и нищо заслужаващо споменаване.

Като цяло, остава впечатлението, че войските са слаби поединично - четири или пет изстрела към даден юнит го ликвидират - и факта, че няма да правите масови атаки е малко изнервящ. Обикновено ще нападате с около 10-15 части, които веднъж влезли в мелето, почти няма да може да извадите.

Като цяло играта е бавна, без опция за забързване на действието. Трябва да знаете, че няма да е възможно да се записвате изобщо по време на дадена мисия. Липсва и възможност да се пробвате върху компютъра на произволна карта - имате само трите кампании, всяка с различната си трудност. Мултиплейърът е ограничен до трима души, като можете да играете на отделни карти от тези на кампаниите. Ако обаче сте фен на поредицата от филми и презирате бързите действия в съвременните стратегии, то играта може би ще ви допадне.

Kmeta

Heroes Chronicles: *Warlords of the Wasteland*

ПРОИЗВОДИТЕЛ: New World Computing **ЖАНР:** Походова Стратегия **ИНТЕРНЕТ:** www.3DO.com **ОЦЕНКА:** 15%

Чували ли сте за Диамантената оса? Не, не е персонаж от третокласен холивудски фантастичен трилър. И герой от комикс не е. Нито пък от анимационен филм... Не, не... И това не е... И това също!... Не е играчка, да... О, Господи! Това пък откъде ви хрумна? Разбира се, че не е една от онези хитри джаджи, които се продават в секс-шопа. Не, не и не! Моля ви, спрете. Чуйте ме. Всъщност това е едно съвсем реално насекомо с блестяща като наситено синьо-зеленикаво стъкло одежда. Можете да си го уловите, да си го препарирате и после да си го носите като брошка. Ако го хванете естествено. За целта ще трябва да се разходите до Африка, Азия или един Господ знае къде на майната си. Не помня точно къде се въдеше „скъпоценната" гадинка. Но да оставим това сега. Знаете ли, защо ви занимавам с нея? Когато се сблъскам с подобни твари винаги се удивлявам на факта, че тяхното съществуване може еднакво добре да аргументира, както догмата за съществуването на Бог, така и нейното отрицание. Слушайте сега:

Когато реши да се размножава тази люта „муха" литва и почва внимателно да се оглежда. До момента, в който не съзре сред треволяка забързана тльста хлебарка. Спуска се върху нея и впива

жило в тялото й. Както е известно хлебарките са най-издръжливият и адаптивен живот на Земята, така че изборът на осата, явно, никак не е случаен. Отровата й не убива хлебарката, но я парализира. След това, за по-сигурно, прерязва антените на безпомощната си жертва, с което я ослепява и окончателно я лишава от възможността да се измъкне, ако действието на отровата започне да преминава. После осата започва да търси подходяща дупка. Когато я открие се врьща при хлебарката, захапва с щипките си жалките остатъци от антените й и на заден ход я изтегля в дупката. И тогава... Оох! А не, невъзможни сте наистина. Не бе, няма изнасилване в сценария ... би било малко прекалено, не мислите ли?! Е, поне не и в „онзи" смисъл. Условно обаче, все пак можем да приемем, че се възползва непозволено и донякъде сексуално от тялото на пленницата си, защото снася едно яйце върху меките й части. И отлита в търсене на следващ обект за похожденията си.

И точно от тук, приятели, започват същинските мъки на злощастната жертва. Яйцето започва да расте и да се развива. Започва да се храни!!! Започва една бавна, мъчителна... покъртителна агония. (Така че, ако някой някога си помисли, че животът е скапан и че същото важи за късмета му трижди повече, нека се сети за горката хлебарка.)

В края на тази драма имаме само една куха хитинова обвивка, била някога живот, и една чисто нова Диамантена оса, която изпъзява от нея. И е живот. Ех, какво да се прави, такива са понякога законите на природата. И не само те. Оказва се, че за жалост такива са законите понякога и в игралната индустрия. Почувствах се почти като току-що описаната хлебарка - празен, кух... убит отвътре, приключвайки днес с осмата (и уви последна) мисия от Heroes Chronicles: Warlords of the Wasteland.

Знаете ли, в името на размножаването, хората са правили (и продължават с все сила, между впрочем) какви ли не глупости. Това ми е известно. Но колкото и философски да съм настроен не мога да оправдая и да се примиря с грозната подигравка от страна на 3DO с всеки почтен и върл фен на серията походови стратегии Heroes of Might&Magic. Новото отроче на фамозната компания е едно кретенче. Зачетото от объркан мозък, недоносено, недоразвито, дребничко и слаботелесно. Цената, която всеки изльгал се да си го закупи, ще заплати, е същото онова тягостно чувство на празнота и неудовлетвореност, за което ви споменах няколко реда по-нагоре и което владее в момента мен самия. На повече от 400 Mb се ширят цели... 8 карти. Правилно сте прочели ... карти. При това няма предвиден Мултиплеър, няма и Random генератор. Нищо! Но най-пошлото е, че това „нищо" се продава, вместо да се пусне като безплатно приложение! Иначе ... вярно, дискът е съвсем самостоятелен, нямате нужда от инсталиран преди това Heroes 3.

Но е позор, казвам ви. Самите карти са много... хм, абе недоклатени са си направо, какво да го усуквам. Първите три са „S". Повечето от останалите „M" и май само една или две „L". Ако изобщо имаше „L". За качеството на така наречената „кампания" ще кажа само, че я

превъртях цялата за по-малко от ден на максимална трудност, като през последните 4 карти минах като хала, с включено автоматично водене на битките (Quick Combat) без да срещна някаква по-особена съпротива. Скука! Няма и следа от сглобяемите артефакти! Историята е плосичка!!! Липсват градове като Inferno, Conflux, Undead, Rampart (може би ще ги има в следващите три продължения, които следват и които, отсега ви казвам - нямам намерение да играя ако приличат на този си събрат) няма абсолютно никакво предизвикателство или трудност. Като че ли авторите са създали тази „кампания" единствено за американци. Няма нови гадини и предмети!... Няма трьпка!!! Ама хич. Единственото ново нещо е героят ви. Ново ... в смисъл, че физиономията и името му, са ми непознати. Но иначе е като едноякичен брат-близнак на Crag Hag. Със същите умения и с идентично развитие. С едно изключение ... играта до края така и не ми даде да развия Wisdom или някой магически клас. Явно, беше заложено в сценария. Има ли смисъл да пояснявам, че това никак, ама никак не ми хареса...

А има ли изобщо и какво още да добавя? Не мисля. Казах, каквото трябваше - за вас остава единствено преценката, как бихте се чувствали в ролята на хлебарката...

Freeman

Heroes Chronicles: *Conquest of the Underworld*

ПРОИЗВОДИТЕЛ: New World Computing **ЖАНР:** Походова Стратегия **ИНТЕРНЕТ:** www.3DO.com **ОЦЕНКА:** 19%

Асега, след лекцията по биология на Freeman, извадете тетрадките по химия и започнете да си водите записки. Ще си говорим за химичните процеси, при които се получава утайка...

На мен се пада честта да продължа със серията Heroes Chronicles - новият стар продукт на New World Computing, чиято история се развива в света на HMM. Виждам, че в безкрайното си (и смея да заявя оправдано) възмущение, Freeman тактично е забравил да спомене за историята, залегнала в Chronicles. Тъй като това е единството добро нещо, което може да се каже за играта, ще поправя пропуска му. Тук става дума за Тарнум - Безсмъртният воин. Герой, който е избягал от игото на магьосниците и е станал варварин. Като такъв почвате първата част на Хрониките. Тя проследява възхода и падението ви, когато бивате предизвикан на двубой от някой си Глифонхарт и убит от него. Съвета на Предците отказва да ви пусне в небесните селения и ви пращат отново на земята. С мисия - да се доберете до рая. За целта трябва да изпълните няколко поръчения на Предците. Първата от тях е да спасите душата на човека, който ви е убил - да слезете в Ада и да убиете оковалото го същество. Това и ще правите в Conquest of the Underworld. Странно чувство за хумор, нали. Ирония по-скоро. И така: Част първа от душевния катарзис на Тарнум. Какво може да очаквате от Conquest of the Underworld? Ами осем нови карти, ето какво. И този път дизайнерите не са се престаравали с големината им, също толкова (осем) междинни анимации и красива кутийка. Само дето сега ще се биете срещу Dungeon и Undead. Мисиите, дори и на Impossible ниво на трудност, не представляват някакво предизвикателство за закоравелия хироусджия. Поскоро ще му доскучаят. Особено след като намерите Helm of Heavenly Enlightenment (+6 to all) в първата мисия и си го вземете със себе си в следващата мисия. Мдаа, точно така - ще си сглобяваме Angelic Alliance. За разлика от предишната игра обаче, Тарнум вече може да учи магии - при мен той стана експерт в три магически школи (без Fire) и Wisdom.

Макар и по-добра от предишната част, Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld отново не успява да оправдае 20-те долара, похарчени за нея. С този продукт 3DO са се опитали да вкарат сериозни RPG и приключенски елементи в походовия Heroes of Might & Magic (Бел. Ред: Туй, което всъщност са се опитали да вкарат колега, влиза в джобовете, но се изразява предимно в натлъстяване на гушата) и донякъде са успели... но постигната победа е Пирова. Няма го предизвикателството. Историята не е написана достатъчно добре, че да поискате заради нея на всяка цена да превъртите играта и от един момент нататък ще се усетите как кликате с досада, за да прогоните поредния екран с текст, който описва страданията на Тарнум. Какво повече да ви кажа?

Както споменах и в началото на статиите резултатът от химическото съединение Heroes of Might&Magic + RPG + Adventure е утайка. Нито повече, нито по-малко. (Бел. Ред: Пфу!!!)

Groover

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
Варна, ул. "Неофит Бозвели" №6
тел. 052/ 259-135, 603-231
София, ул. "Триадица" №4, ет. 2
тел. 02/ 981-13-01, 980-44-57
ПЪРВИЯТ ИНТЕРНЕТ ДОСТАВЧИК В БЪЛГАРИЯ

AppleShop
http://www.digsys.bg/appleshop/
КУПУВАЙТЕ продуктите на Apple™ в Интернет

50% отстъпка от месечните такси на услугите PersonalEUnet за ученици и средношколци

TourInfo
http://www.digsys.bg/tourinfo/
Туристическа информационно-резервационна система в Интернет

INTERNET от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ в над 45 града на България
50 часа / 45 лева
Хитрости и изводи!

http://www.digsys.bg/icard/
Internet карти- достъп в над 45 града
5 часа / 6 лева
10 часа / 10 лева
20 часа / 19 лева
50 часа / 45 лева

Battleship: Surface Thunder

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Hasbro Interactive **ЖАНР:** Аркейд **ИНТЕРНЕТ:** www.hasbro.com **ОЦЕНКА:** 70%

"Ставай веднага от тоя компютър! Колко часа седиш вече пред монитора, знаеш ли колко вредности изльчва? Излез малко на въздух, раздвижи се, виж се с приятелите си. Или вземи чети нещо, ама престани да стоиш вторачен в тая кутия. Хайде, веднага! Ще ме ядосаш някой ден, и като нищо ще я изхвърля през балкона. Аааа ма ха..."

Праведен е гневът на родителското тяло, и, няма как, понякога се налага даже да стана. Само че какво да правя? Ако е около 8 часа, ще гледам Сънчо, това е ясно. Към 9 сигурно ще дават някой филм, обаче през останалото време... Напоследък нещо не ми се чете, до киното е далече. Да можеше един мултиплейър с братото фрасна, ама то пък с компютър се прави. Скука...

Ама не, детмачът може и на хартия да се разиграе. Имаше една такава игра - казваше се "Кораби и подводници". Разчертават се две полета 10 на 10 квадратчета. В едното разполагам своята флота - самолетоносач, кръстосвачи, подводници, катери. Другото засега се оставя празно, там се отбелязва стрелбата по врага. И така, започваме. Давам координати на батареите:

- Стрелям по А4.
- Празно. Мой ред е, Г7.
- Не улучи. Ж9?
- Удари... океанските вълни. Лош късмет, брат ми. Я кажи, на Е8 имаш ли нещо?
- По дяволите! Улучи подводница.
- Аха! Е9?
- Не, не успя да я довършиш. Д5?
- И ти удари - крайцер. Пак си ти.
- Д6!
- Празно. Време е да пратим онази подводница на дъното. Стрелям по Ж8.
- Потопи я. Ну гад, стреляй!

И така нататък, докато родителското тяло не дойде отново на посещение да ни уведоми, че вече е 11 часа, а ние утре сме на училище, и как всъщност е трябвало преди час и половина да сме заспали, ама те са се загледали във филма и затова пак са ни изпуснали до късно, обаче утре сутринта на нас ще ни е тежко да ставаме, а не на тях, и затова отсега нататък да не се увличаме, а да си лягаме навреме, хайде пригответе си чантите за утре и веднага под завивките!

Някъде на другия край на света, в офисите на Hasbro, съответното отговорно лице е решило, че подобно забавление не бива да остава встрани от вниманието на голямата компания, все пак тя трябва да печели от нещо. И направили компютърен вариант на играта "Кораби и

подводници", наречен "Battleship" - със звуците му, картинките, анимациите и прочие характерни за всяко мултимедийно заглавие черти. Ето, че сега излиза продължението, което е и предмет на настоящия преглед. Явно там отвъд океана най-сетне ги е осенило, че никой нормален човек няма да седне да играе такова нещо на компютъра си, затова "Battleship SF" представлява две игри, които се продават на общо CD. Едната е версия на описания по-горе начин за губене на време, красивичко реализиран с триизмерна графика (не очаквайте обаче кой знае какво). Другата е съвсем различна - по същество платформен екшън, в който управлявате въпросния Battleship - въоръжен до зъби линеен кораб - из разни лабиринтообразни канали, осеяни с противникови минни полета, пристанища и вражески патрули на повърхността, под нея и във въздуха.

Според мен тази част на играта е нещото, заради което евентуално бихте желали да си набавите продукта на Hasbro. Игрицата си има всичко - много оръдия, силни звуци и ярки експлозии. Графиката е 3D и е много сладуранска, без да има особени претенции (предполагам, за да не умори от смях нашего брата критиците). Нивата са разнообразни, и сложността им градира постепенно, без да става обаче твърде голяма. Естествено, трябва да събирате разнообразни powerup-и, като ъпгрейди за двигателите и оръдията, нови видове стрелба (огнемети, зенитна артилерия, дълбочинни заряди), както и, хм, подобрения за кораба като такъв (например способността му внезапно да се превърне в подводница, за да преплува незабелязан покрай някое особено голямо струпване на брегова артилерия). От време на време се налага да прибирате спасителни лодки, и да ги връщате в някое съюзно пристанище. Тук отново е подходено с чувство за хумор - ако се забавите твърде много със спасителните работи, около лодките започват да кръжат свирепи акули, и зазвучава музикалната тема от "Челюсти". Ако чуете такова нещо, бързайте към закъсалите хора, защото скоро там ще остане само разкъсана гума от лодките и стадо облизващи се акули. Споменаване заслужава и начинът, по който гасите пожар на борда - подавате сигнал, в отговор на който се явява екземпляр от вида Balaenoptera musculus, по нашенски - син кит. Той облива кораба ви със струя вода от духлата на гърба си, след което си заминава. Освен това ще срещнете нефтени платформи, цепелини, торпедни бомбардировачи, водовъртежи, които ви телепортират на друго място...

Въобще, аркадната част на "Battleship SF" е отморяваща и приятна.

Всичко в нея предразполага към отпускане и почивка. Даже да потопят всичките ви кораби, не се притеснявайте - играта няма да свърши. Ще изгубите точките, които сте натрупали до момента, но ще можете да продължите от същото ниво с нов комплект "животи".

Ако беше направена с повече претенции или по-малко чувство за хумор, вероятно бих оценил "Battleship"-а на едно ниво с "Barbie Nail Designer" и "Deer Hunter 1/2/3/4/..." - с 0% с два минуса и стрелка надолу за необикновено пренебрежително отношение към играча. Както я виждам в момента обаче, играта представлява приятен начин за скъсяване на смислено прекараната част от живота на човек.

Alex III

MoorHuhn Jagd 1 & 2

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Phenomenia **ЖАНР:** Аркейд **ИНТЕРНЕТ:** www.moorhuhn2.com **ОЦЕНКА:** 100%

Гледам че пак са ми оставили най-добрата игра, тъй че да се захващам с писането докато колегите не са се усетили. Отсега забравете за Diablo2 и Quake3, защото с гръм и трясък пристигна Moorhuhn! Поне на мен ми се наложи да забравя за тях, защото откак я инсталирах сестра ми обсади компютъра, а после и майка ми, която иначе към сериозните занимания се отнася с презрителното "игрички". Този път обаче така заседна зад компютъра, че не само забрави домакинските си задължения, ами забрави да яде и да спи (ей, няма да повярвате, но и това се случи - аз да си легна най-примерно да спя в 12 часа, а майка ми да бичи до 2 през нощта!). Добре че играта е малко бъгава та се скапва от време на време и сестра ми (на батко умното) успя да я забаламоса, че с всяка игра на Moorhuhn животът на компютъра се съкращава с 5 години (пази боже!), та компютърът ми най-сетне е спасен.

Е, щом вече всички скандирате "Ах, не ни мъчи повече, разкажи ни бързо за великата игра!", да започвам. Значи на екрана си виждате пасторален пейзаж, сякаш изваден от оная комунистическа песничка...ех, как й забравих името! Нищо, ще ви попея малко да се сетите: "Пред нас са белеснали житаа-а-а-та, о-къпани от тоо-о-пъл дъжд, и нии вървим(x4) ната-а-тък, и няма край и няма край нашир и дльж." /мерси, мерси за аплодисментите, винаги съм знаел, че имам дарба/. И докато ние се шматкаме насам-нататък над нас величествено прелитат селскостопанска авиация и едни огромни балони, понесли рекламни надписи на Johnnie Walker. Единственото което нарушава идилията са понеслите се в бавен и още по-величествен полет...кокошки! Сега да видим кой е имал шестици по логика в училище. Жито - краен продукт: уиски; кокошки - краен продукт: (а сега де???) мезе! Аааа, как познахте бе, мислех че ще ме черпите едно за да ви кажа. Стигнахме и до вашата цел в играта - разполагате с пушка /не, не знам помпа ли е или двуцевка, ама гърми много здраво/ и минута и половина за да набавите колкото се може повече мезе, но и трябва да внимавате да не свалите някой балон или самолет /много бавно и величествено падат те, самолетите:)/.

Това е играта, не в общи линии, а в най-големи подробности. Не може да претендира за кой знае каква оригиналност, защото подобни игри има от време оно. Нямам предвид заглавия като Jungle, Cow Hunter или изобилието на shooter-и при аркадните автомати, а редовните занимания и дори съревнования между отегчени благородници тръгнали на "лов" с верните си кучета. Но за сметка на това че не блести откъм идея, Moorhuhn е блестяща откъм реализация, изпълнена е с много хумор, увлекателна е и човек не усеща как минутата и половина се е превърнала в много пъти по минута и половина, час и половина, или - при някои патологични случаи - в ден и половина.

Това, приятели, беше всичко от мен. И ако случайно свалите с двуцевката някой самолет пълен догоре с каси Johnnie Walker, не ме забравяйте в завещанието си!

Еех, след тези тъй вдъхновени редове, написани от колегата Goodman, дава ли ми сърце да продължа да ви разказвам за Moorhuhn Jagd? И още как! Втората версия на играта е същата мания, само че се включени и n-на броя екстри. Например ако се числите към армията на арахнофобите вече си имаме паяк, който безжалостно ще обстрелваме, защото мръсникът ще ни даде общо 350 точки от точни попадения (на вас оставям да разберете как). Прибавени са и някои комбота - при четири бързи точни попадения получавате бонус Unbelievable +10 точки. Птиците са също толкова лесни за целене! По отношения на качествата на играта, само ще ви кажа, че в редакцията е въпрос на престиж името ти да бъде на първо място. Вече караме нощни смени, за да можем да се качим на Олимпа на птичите ловци. Персоналният рекорд за сега е 1998 точки. Нищо чудно, че в Германия се организират турнири по MoorHuhn Jagd. Какво още ми остана да кажа? А, да Johnnie Walker вече не се споменава - сигурно фирмата си е наела нов пазач на житото. Е, ще чакаме оферта от някой производител на бира да спасим неговия хмел. Дано да почерпи с някой друг ТИР.

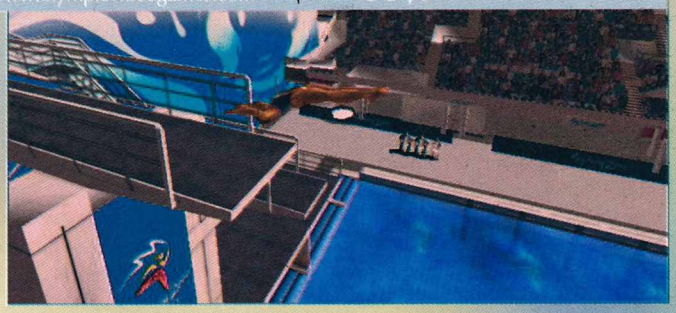
P.S.(бел. Goodman) Просто не можах да се сдържа да ударя и аз един коментар за MoorHuhn2. Бях особено приятно изненадан от нейната поява. Освен, че е с подобрени графика и звук, играта е станала много по-динамична, но пък за сметка на засиления състезателен принцип осезателно се усеща редуцирането на извратения хумор от първата част.

P.P.S. (бел. Groover) поради огромния интерес към играта, който тази статия ще предизвика (разбрахме го чрез спиртически сеанс), решихме да пуснем и този брой пълната й версия към диска).

Goodman & Groover

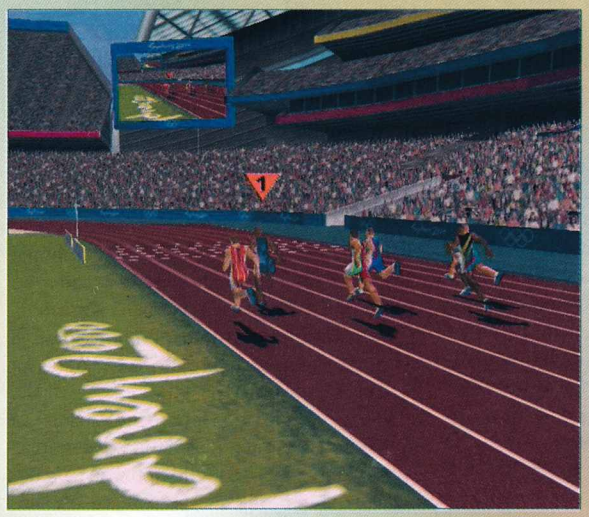
Sydney 2000

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Eidos Interactive **ЖАНР:** Спортен аркейд **ИНТЕРНЕТ:** www.olympicvideogames.com **ОЦЕНКА:** 30%



Не всеки ден се провеждат олимпийски игри, а още по-рядко се случва те да съвпадат с края на хилядолетието. Затова не е чудно, че найсетне видяхме отново компютърна игра на тази тема (последните опити в жанра са отпреди 7-8 години, когато Accolade ни радваха с техните Summer/Winter Games). Този път с нелеката задача да пресъздадат цяла олимпиада са се заели момчетата от безизвестната Attention To Detail, а разпространител е EIDOS. Заглавието можеше и да намери по-почетно място в GW поради своеобразната си уникалност, но в крайна сметка се озова в "От крак на крак", защото единственото, което предизвиква е неподправен изблик на снизходително веселие и насмешка. Не познавам човек, който да откаже да се посмее от сърце на нечия глупост. А такъв вид емоции Sydney 2000 предлага в изобилие. Но да видим за какво точно иде реч в крайна сметка.

И така, играта ни предоставя няколко режима - Arcade, Coaching и пр. Най-смислено е да се пробвате в Olympic, където получавате шанса да изживеете спортното събитие от самото начало, или по-точно - от самото начало на подготовката за него. На този етап би трябвало да ви подразни един от неприятните недостатъци на играта - като цяло тя не е нищо повече от конзолна конверсия, чиито автори са се отнесли крайно немарливо към работата си. Как по друг начин да се обясни невъзможността да използвате мишката, когато се придвижвате из менютата или необходимостта да си пишете името (и то само инициалите) като превъртате буквички със стрелките на клавиатурата. Дори save/load системата се държи така сякаш вместо хардиск имате Memory карта за Playstation. Въпреки това, изброеното току-що едва ли би било болка за умиране, ако беше компенсирано от един добър Геймплей. Но... не би! Всъщност голяма част от всичко онова, което осмисля понятието "Геймплей" на практика липсва. Независимо в коя дисциплина се състезавате (а възможностите са 12, сред които 100м гладко бягане, скокове от 10м кула, стрелба по панички, хвърляне на чук и др.) в повечето случаи всичко се свежда до постоянното, умопомрачително натискане на точно два бутона от клавиатурата и използването от време на време на трети. За по-голяма образност ще ви опиша накратко как протича един стометров спринт. Атлетите заемат позициите си и когато прозвучи стартовият сигнал, вие започвате да се набирате до полуда върху споменатите вече два бутона (добре че един 100м спринт трае около десет секунди, но какво да кажем за 100м плуване свободен стил?). Колкото по-бързо натискате, толкова по-добре се справя състезателят ви. За ориентация, в долния ляв ъгъл на екрана е отредено място за малка скала, която показва скоростта ви. Нека благодарим на създателите за тази им предвидливост и да продължим нататък. Където ни очаква друг един проблем - липсата на баланс в играта. Имам предвид доста дразнещия факт, че някои спортове са прекалено елементарни за усвояване и поставянето на световни рекорди се постига със завидна лекота, докато при други с мъка едва можете да минете кфалификациите...



Все пак в Sydney 2000 има и някои положителни черти. Хубаво и реалистично е например, че в режим Olympic не започвате директно на олимпиадата, а в началото сте най-обикновен аматьор, който трябва да мине през куп тренировки преди да е готов да се състезава с най-добрите в света. Имате няколко показателя, които подобряват чрез различни упражнения (като вдигане от лег, разтягане и др). Но и тук Негово Превъзходителство Отегчението бързо си казва думата и скоро неговата дама Скуката простира властта си над вас. Което донякъде разваля добрата идея.

Добра дума може да се каже и за графичното оформление. Моделите на атлетите, въпреки че са изградени от малко полигони, изглеждат реалистично, а движенията им са доста плавни и детайлни (дори потрепването на бузите на щангистите докато дишат тежко е анимирано). Играта блести и с многобройните гледни точки - действието се показва от всевъзможни ъгли и перспективи, но и тук сякаш липсва нещо. Няма го оживлението, което човек очаква да види на олимпиада. Тази приповдигнатост, парадност, напрежение... Състезателите са някак самотни на пистата, откъснати от света. Публиката изглежда статична и прилича на зле направен декор. Атмосферата се разведрява донякъде от гласа на коментатора, който не омръзва толкова бързо, както някои свои колеги от други спортни заглавия, но от време на време му липсва синхрон с действието на екрана и думите му въобще не съответстват с това, което се случва на стадиона.

Накрая ще спомена, че играта има и мултиплейър, но само на един компютър. Всеки участник трябва да има отделен контролер, което донякъде обезсмисля целия режим, тъй като малко хора могат да се похвалят с 3-4 геймпада към машината си. Наистина жалко, че ATD са пренебрегнали играта в мрежа и по Интернет. Подобни възможности биха променили доста облика на играта, защото трупката на състезанието с друг човек би компенсирала донякъде недостатъците на продукта.

В заключение мога само да кажа, че Sydney 2000 доста прилича на нещо започнато набързо и оставено недовършено. Купчини полигони, скърпени зле с няколко свежи идеи.

SaintP

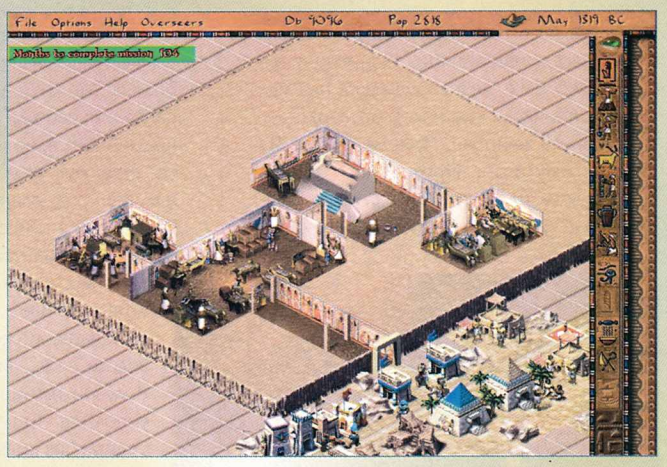
Cleopatra

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Phenomenia **ЖАНР:** Аркейд **ИНТЕРНЕТ:** www.moorhuhn2.com **ОЦЕНКА:** 78%

Създаването на разширения на компютърни игри през последните няколко години прерасна в истинска мини-индустрия. Отмина времето, когато игрите излизаха като монолитни творения. Днешните игри се появяват на пазара не само пълни с всякаква инсектоидна измет (разбирай бъгове) но и недовършени, орязани като възможности... С едничката цел: рано или късно да се пръкне поредната нова кутия със заветния add-on. А с нея и лесните и бързи печалби. Звучи гадно, нали? Но е факт!

Така че - ако вече не сте се досетили - Cleopatra спада именно в тази категория. Клеопатра, име - символ на красота и женственост, име, идващо от древността... Стоп! Нищо подобно, драги читатели, защото под красивата обложка с властно женско лице, всъщност се крие друго, доста по-злокобно. Cleopatra е add-on за строителната стратегия Pharaoh, миналогодишният хит на фирмата Impressions. Той с право заслужи гнева на играчите и основателните упреци, че не е нищо повече, освен преработка на добрата стара Ceasar III. До голяма степен това се дължеше на факта, че фирмата обеща невероятни промени в геймплея, а вместо това предложи старата формула, украсена с модерна графика и звук, и няколко належащи поправки. Просто вече не ставаше въпрос за строеж и управление на римски мегаполиси, а вниманието бе пренасочено към Древен Египет, фараоните, пирамидите както и на липсата на нюх и взискателност у почитателите на този тип игри. Някои все пак се осмелиха и го нарекоха add-on, други, още по-крайни, направо го обявиха за skin на Cleasar III. Pharaoh обаче успя да се наложи като сериозна стратегия и (донякъде върху славата на третия Ceasar) да постигне добър финансов успех, което логично обосновава и ни връща към появата на Cleopatra, разработен от Breakaway System.

Но да видим какво толкова може да се намери в това разширение. Истината! Голата... е, хайде, Клео, не е нужно да се събличаш... Така или иначе, веднага щом инсталирах играта (което изисква инсталиран преди това Pharaoh и между другото отнема също толкова време колкото и да се построи пирамида в играта...) чукът и наковалнята на реалността разбиха на пух и прах големите надежди. Първото, което ще ви посрещне щом приключи мудния процес, е липсата на икона на новата игра. Точно така, никаква Клепатра! Едва щом пуснете стария си Pharaoh, ще откриете, че в менюто се мъдри опцията New Cleopatra Campaign. "Брех - казах си - и за това ли беше цялото усърдие?"



Изненадваща е новата, качествена кампания. Именно тя трябваше да дойде с Pharaoh, за да има играта истински успех! Новите мисии са интересни и разнообразни, с множество различни цели за постигане. Геймплея отново е централизиран около изграждането на огромни монументи (и градове - ей така, между другото, в случай че трябват ресурси за монументите), но те вече са много повече. Пирамидите са вече в историята, на ред са гробниците в Долината на Царете, огромните постройки в Александрия - Великата библиотека, Александрийската кула и прочие. Всеки един от тези монументи се нуждае от различни ресурси и чудовищни усилия, а строежът им отнема десетки години. Трупката около строежа им е много голяма и развитието на този елемент в разширението е повече от прекрасно. Разбира се, добавки има навсякъде, където е възможно - нови стоки (масла, мрамор, лампи...) и производители, нови зверове, които нападат града, нови противници и дори съюзници, наред с Марк Антоний и изгарящата му любов към египетската владетелка. Добавени са нови божествени наказания. Те (странно защо) отговарят на ранните християнските чудеса от времето на Мойсей, само дето се извършват от египетски богове. Като цяло, няма елемент, който да не е подобрен количествено. Добавките общо взето са добре замислени и реализирани, но на фона на старата игра се натрапва чувството, че парите са хвърлени просто за "още от същото" и нищо повече. Освен това новата кампания е сравнително лесна и за превъртелите оригинала (където последната мисия изисква повече усилия, отколкото цялата останала част от играта) ще се стори разходка.

Колкото до качественото подобряване, като изключим кампанията, то на практика не съществува. Графиката на Pharaoh през 1999-та година бе добра, но не и красива, сега, в края на 2000-та година Cleopatra (за разлика от легендарната красавица) си е направо грозна! Новите монументи са най-красивото нещо, което ще съзрете, но и само един поглед е достатъчен, за да се заклейми нулевото старание на авторите да предложат нещо коренно различно. По отношение на звука, играта си остава на високо равнище - прекрасни египетски мелодии и качествени ефекти, но тук просто няма какво повече да се изисква. Бъговете? Пак са тук - до един! Като че ли от страх от преумора програмистите не са написали и една сериозна поправка на недъзите на Pharaoh. Благодарение на липсата на нов базов изпълним код, изискванията на Cleopatra са идентични с тези на Pharaoh - Pentium 133 е препоръчителната конфигурация. Смешно в края на 20 век. Към играта е включен и приличен редактор на карти, мисии и дори кампании, с който можете да развихрите въображението си, стига да ви е останала капчица желание да продължите да задълбавате в играта.

Преди да завърша тази предимно критична статия, ще спомена, че Cleopatra оставя особено противоречиви чувства. От една страна, това е по-добрият Pharaoh, и като сбор игра и разширение наистина предлагат приемлив геймплей. Но от друга: на каква цена? Сега, когато вече се носят слухове за Ceasar IV, а Zeus чука на вратата с реални промени в игровата концепция, закупуването на Cleopatra, която за своята сравнително висока цена носи минимум подобрения, е до-голяма степен необосновано. Ако Pharaoh не е обсебил сърцата ви или не сте фанатичен фен на този род стратегии, въпросният add-on просто не си заслужава парите! Поредното лошо "впечатление" от страна на Impressions и Sierra. Това е тя - истината! Голата... Хмм, виж, Клео, не е нужно да се събличаш тук, но ако дойдеш с мен, ще ти покажа едно местенце, където....

Chappy

Infestation

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Hasbro Interactive **ЖАНР:** Аркейд **ИНТЕРНЕТ:** www.hasbro.com **ОЦЕНКА:** 50%

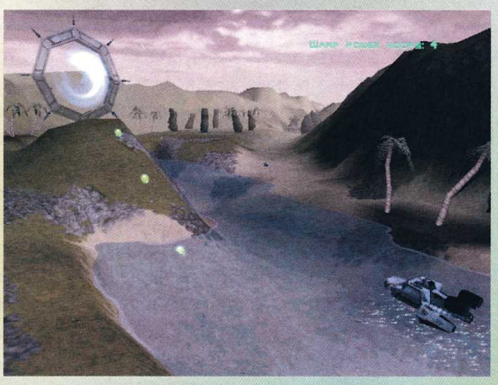
Това не е най-добрата игра. Не е и съвсем най-лошата. Основният ми проблем е, че и да искам не бих могъл да я причисля към някой от твърдо дефинираните жанрове. Приемето го за 3D Action/Симулатор. През цялото време имах чувството, че съм я играл вече. Преди около няколко години. На някаква

конзола от рода на SONY или SEGA. Откровено казано, бози от подобен род изхвърлям в коша още преди да съм ги огледал както трябва. Но геймърът е човек с един крак. С другия **crack** подскача весело във виртуалната си вселена и от време на време има нужда от една ударна доза посредственост, простотия, ...голотия (пък била тя само голата истина), за да разбере, че и BLIZZARD наред с UBI SOFT може да ви пробутва лайна. Разликата е само в количеството шербет отгоре.

Играта започва с омръзналата ни до втръсване история за лошите извънземни и за това как човечеството има ОГРОМНА нужда да се вживеете в ролята на екстерминатор. И така - първо ниво: май е някаква обучаваща мисия - слез тука, отиди там, ха сега опукай мишените. За целта ползвате нещо подобно на космически БТР. През цялото време следвате „жълтите дискчета". Същите джаджи ви водят и по време на същинските мисии. Препоръчвам ви да не ги следвате! Лично на мен ми беше по-лесно с моя си маршрут, изработен след сверка с тактическата карта на мисията.

Машината, с която се подвизавате в играта, е доста повратлива и е истинско удоволствие да я управлява човек по планинските чукари, особено ако си помага и с допълнителните ракетни двигатели. В подкрепа на мерака си за изтребление на извънземната паплач ще разполагате с няколко „играчки": 2 чешита оръдия, лазери, ракети, огне- и гранатомет, мини. Повечето, от които ненужни ... в смисъл, че можете да минете спокойно и без тях. Може да си изберете дали да играете в първо или трето лице. Интересна подробност е, че превозното ви средство се „страхува" от водата (как, по дяволите, нали се предполага да е херметично?). За да избегнете тази опасност конструкторите са ви снабдили с огромни надуваеми гуми, с които да прецапвате плитките гьолове. По-нататък, чрез ъпгрейдване, можете да превърнете возилото си в „хвърчолет" и разни други полезни измишльотини ... за целта се използват три вида кристали, които „растат" из нивата. Мисиите имат предъльг и обстоятелствен инструктаж, от който в най-добрия случай на първо слушане и гледане няма да запомните нищо. Доста оригинално са решени ъпгрейдите. Бойната ви машина побира до трима учени. Ако ги пуснете между извънземни съоръжения те си „открадват" нови технологии и идеи за оръжия. После прилагат резултата от промишления шпионаж в сградата за ъпгрейди. Ако си нямате собствена... нищо по-лесно: хвърляте газова граната по работилницата на „лошковците" и гледате как учените им си изнасят партакешите ронейки два-три реда камилски плюнки. Битките са мръснишки. Почти винаги стреляте иззад някой ъгъл или извън зоната на видимост на противника. Това понякога е трудно, но какво да се прави, когато огневата мощ на врага е доста по-голяма от вашата. За да можете да правите ъпгрейди имате нужда от различни видове кристали. Ще ги намерите да „растат" по нивата. Мисиите ви започват от телепорт и завършват с активирането на друг такъв, който ви отвежда на следващата планета. И познайте какво?... Ако сте на зор, можете да се върнете през телепорта, който сте започнали мисията си. Ще се озовете в предходното ниво, където можете да си попълните запасите от: енергия, кристали, учени и сейвове (играта прави запис само при преминаване през телепортите между нивата). И така, извършвайки възвратно-постъпателни движения през телепортите започнах да се питам с нарастващо безпокойство: „Абе аз ли... хм, ще таковам играта или пък играта - мене?". Без да се задълбавам в повече размисли по темата, продължих настървено да унищожавам отвратително квичащата извънземна паплач, решен на всяка цена да открия отговора. Което упорито правих в продължение на около 2-3 часа. Единственият резултат от тези ми действия се оказаха противоречивите мисли, започнали настойчиво да жужат и подтикнали ме към три основни извода: Първо - отношението на играта към мен е като към олигофрен - навсякъде подсказки и обяснения. Второ - видео менюто е тъпкано с графични екстри и играта върви гладко във високи резолюции. Трето - перфектен енджин (нищо,че ако с него бяха направили космически състезателен симулатор щеше да е десет пъти по-добре).

Ето така, от само себе си се наложи и заключението: значи разработчиците ... помислих си аз - искат от мен бързо и леко преминаване през мисиите на сюжетно и жанрово демодираната им, но иначе модерна във всички технологични отношения игра. Мдаа, някой бе приготвил клизмичка за джобчето ми. Очото на принц Мангиз дьо ла' Комерс ме гледаше с алчен поглед. Добре, че не ми се наложи да си купувам Infestation ... все пак колегите ме снабдяват безплатно. Та, така - играта е прицелена към непретенциозния



среден потребител! Предупреждавам ви веднага. А да знаете само, колко малко й трябва, за да стане хит! По-добре си намерете отнякъде Battlezone или Heavy Gear2 и си ги из/пре- играйте. Как завърши всичко ли? Ами просто: Голата Истина се стовари върху ми със силата на четирите часа прекарани пред монитора. В диска имаше бъг! Телепортът ме връщаше неизменно в предходната мисия. Ами да, че това е скапан RIP, нали? Е-е-ех, затова е добре човек да си купува оригинални игри. Ама за тази не си струва, повярвайте. (В това време извънземните насекоми от екрана ревнаха: „И за други не си струва!" - и си изплезиха неприлично опашките насреща.)

Don Pepino

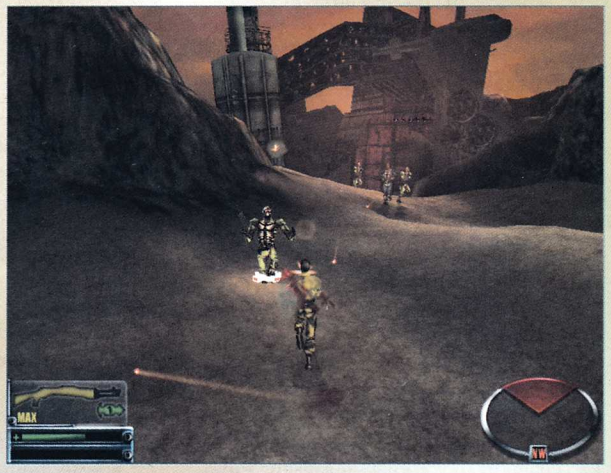
Soldier

ПРОИЗВОДИТЕЛ: SouthPeak Interactive **ЖАНР:** Екшън **ИНТЕРНЕТ:** http://www.southpeak.com **ОЦЕНКА:** 40%

Има една част от компютърната индустрия, която носи нещо прокълнато в себе си. Там е прашно, тъжно и пусто. Портиерът си спомня за отминалите славни времена, но бляскът на рампата отдавна е подминал тази сграда. Тя бавно се руши и скоро ще умре, оставяйки след себе си купчина пепел. И никой няма да си спомня за нея.

Добре дошли в дома на игрите, правени по известни филми и сериали. Когато прочета подобно изречение, в съзнанието ми изкачат заглавия като Braveheart, Star Wars I: The Phantom Menace, Star Trek: <изберете си едно от всичките заглавия, без Elite Force >. Игри, ползващи гръмки и популярни имена и провалящи се със също толкова голям трясък. Както си му е редът, колекцията от подобни заглавия непрекъснато се увеличава. Един от последните посетители се нарича Soldier. Базирана на едноименния филм, който се отличаваше с 8 реплики и час и половина здрав екшън, тази игра се е опитала да копира рецептата едно към едно. Затова излишно е да се запитвате, какво ви очаква?

Стрелба, стрелба, стрелба и пак стрелба. Тук-таме зареждане на играта, защото сте гушнали босилека и отново същият кървав карнавал. Докато играете Soldier (а времето, което ще отделите на тази игра надали ще надвиши 3-4 часа) ще ви се наложи единствено да натискате клавиша за стрелба и за предвиждане на вашия морално остарял командос/ка/ (имате възможност да избирате с какъв персонаж да играете) наляво-надясно. Врагът пък ще ви засипва с маса хора, плазмоплюещи роботи, установки и стационарни верижни транспортни средства. За да се справите с тях ще можете да вземете различни по сила и ефективност железа като картечница, пушка тип помпа, плазмомет, горелка (и май с това почти се изчерпа инвентара). Вторичното ви оръжие варира между внасящата смут сред врага ракета и граната. Някой дизайнер е решил, че не можете да носите повече от едно оръжие, така че което си намерите - с него ще карате. **Внимание!** След като вземете плазмомета гледайте да не гушнете някоя картечница в тарапаната, че тогава лошо ви се пише. Амуниции в играта липсват - явно в бъдещето са решили въпроса със свършването на патроните. Разнообразието на враговете е отчайващо - аз преброих около 3 (словом три) вида войници, които ви преследва из нивата. Като стана дума за липси - в Soldier отсъстват адски много неща. Авторите от Sinister са решили че такива елементи като сюжет, загадки, развитие на герой, Изкуствен Интелект на противниците и разнообразие са ненужни и просто са ги пропуснали в гореспоменатия продукт. Да не говорим за save по време на мисия (които са общо 15 на брой, на 5 относително различни вида терен). Играта автоматично се записва след края на всеки един епизод от вашата епопея, в която бавно, но сигурно се измъквате от планетата-бунище на която сте попаднали.



Графиката на Soldier е на изненадващо добро равнище. Дори ако имате по-мощна машина и й пуснете различните екстри като геометрична сянка, подетайлен терен и пр. тя започва да изглежда направо красива. Наблюдавате действието през очите на third-person камера, която се справя относително прилично със задачата си да ви представи адекватна картина на боя.

За съжаление това са и единствените две добри неща, които мога да кажа за Soldier. Къде се намира тази игра? Като типичен екшън, тя не може изобщо да се сравнява с модерни заглавия като Sanity, които предлагат около стотина пъти по-интересен начин да си прекараш времето. От друга страна Soldier търпи пълен провал и при опити за сравнение с Expendable. Макар и по-старичък, хита на Rage Software е с класи над Soldier. В каквото и да е отношение. Играта става единствено да се позабавлявате за половин час и след това да се върнете към някое сериозно заглавие. Поне това е моето мнение. Може би съм прекалено взискателен? Все пак след като поиграх Sanity, летвата се вдигна нависоко.

Groover

NHL серията на EASports

автор: URKO

Преди години, когато производството на компютърни игри беше в своята зора, наред с останалите плодотворни жанрове за развитие, хората, занимаващи се с този бизнес, лека-полека започнали да размишляват върху възможността да направят игра базираща се на някой колективен спорт. Възможностите не били неограничени, а именно - футбол, баскетбол, хокей, бейзбол и... хм, още няколко може би (все още не съм ставал свидетел на спортна игра на тема - водна топка или хандбал:-).

И така, някъде в началото на 90-те години започнаха да се появяват първите колективни спортни игри, общо взето плахи опити за нещо значимо. Но, колкото и скромни да бяха те тогава, нека не се вглеждаме в тях твърде критично от разстояние на времето - всяко нещо трябва да започне отнякъде, нали? И до днес в главата ми се върти един баскетбол, който може да се отбележи като връх на сладоледа за онова време, но днес...

Както и да е. Нещата лекичко набираха скорост, докато дойде паметната за спортните игри 94-та година, когато на сцената излезе пословичната днес EASports, пускайки на пазара FIFA 94 и NHL 94. Колкото до първата, три характеристики са достатъчни - страхотна графика, сравнително добър геймплей, страдащ от множество еднотипни отигравания за постигане на заветния гол и мижав ИИ. (Но както е известно на феновете на подобни игри, тези недостатъци не са изгладени напълно дори и в последния представител на серията, FIFA 2000.)

Е, и най-после стигнахме до Момента! Моментът, в който започвам доволно да потривам ръце - ще говорим за хокей. Ще започна от самото начало:

NHL 94 беше играта, която ме потопи в света на хокея, играещ се зад океана от най-големите майстори в света. Разкри ми един нов, вълнуващ свят, накратко: направи ме доживотен почитател на този великолепен спорт и игрите свързани с него. Пълна статистика придружена със снимки на всеки играч в лигата - даваща му индивидуални качества в самата игра, резултати от сезона и Плейофите през сезона 93/94, прецизно направени менюта, невероятна за времето си свобода на Геймплея, добра графика, чудесна камера вертикално над ледената

площадка и други екстри, тъй да се каже бяха големите предимства спрямо спортните игри излизали дотогава. Разбира се, не твърдя, че играта нямаше недостатъци, но за онова време нещата стояха почти перфектно. Така беше поставено началото на една знаменита серия, продължена от NHL 95 - запазила и доразвила идеите и високата класа на предшественика си най-вече с минимални подобрения в менютата, графиката и геймплея.

След това прекрасно начало обаче, последва страхотна криза, свързана най-вече с липсата на свежи идеи в следващите представители на серията. Усилията на дизайнерите, като че ли бяха насочени предимно в подобряване на графиката. За жалост, липсата на новаторство те решиха да компенсират с някои откровено нелепи хрумвания - добавени бяха, например, различни камери, от които човек просто нямаше как да играе - на главата на играча, на кънката му, на... ама, хайде да не ставаме вулгарни... Едно от малкото смислени нововъведение беше добавянето на бутон за набиране, който първоначално (в NHL 96/97) просто се задържаше натиснат и управляваният играч рязко ускоряваше хода си. (По-късно (NHL 98 та до ден днешен) пичовете от EA стигнаха до единствено правилното решение, а именно: помпане на този клавиша, чрез което геймърът получи възможността за плавен контрол на скоростта на своя човек.) Могат да се споменат още едно две нови неща, като повишаване на реализма при бодичек и блъскане в мантинелата, но при липсата на крайъгълния камък в хокейната игра пред PC-то - хубава камера, от която играчът да има добър поглед към играта просто всичко останало губеше смисъл. Но да оставим това и да се върнем към хронологичната линия.

И така годините летяха, а истинските играчи продължаваха да джиткат NHL95 и чакаха... Чакаха... И дочакаха...

Дойде 98-ма година, хората от EA най-после проумяха, че щом не могат да направят нещо радикал-

но ново, по-добре ще е да се обърнат към доброто старо и да градят върху основата положена от него. Тоест да усъвършенстват графиката спрямо новите технологии (по това време 3dfx изумяваше компютърните маниаци по цял свят с невижданото дотогава качество на 3D картите си - фамозните Voodoo) и да върнат добрата стара камера над ледената площадка. Всичко това, в добавка с прекрасен звук: коментар по време играта включващ имената на играчите, статистика вмъкната между пикантните коментари, готина музика по време на прекъсванията на играта... Абе общо взето NHL 95 в царски одежди.

Дали това беше поредният леко постигнат добър резултат от EA, след който пак щеше да последва отпускане и жадният за хокей компютърен фен щеше

да чака още дълго-дълго?... Не... Не!... Идваше 99 година.

Просто ще го кажа както го мисля - NHL 99 е най-добрата спортна игра, която някога съм играл. Препоръчвам на всеки, който би я играл, но по една или друга причина не се е докоснал до нея, да си я намери, а ако има и приятел, който също да е фен, да се хващат в един отбор двамата и... ех, не знам как да ви опиша великолепието на изживяването. Като поиграете ще разберете прекрасно, какво точно имам предвид.

В NHL 99 се бе получила хомогенна смес между всичко хубаво от предшествениците му и няколко новости, за които ще ви разкажа в следващите редове. Най-важното от тях беше възможността при избор на отбор и копчета за управление играчът да си избере и постоянна позиция за игра - за непросветените в хокея има център, две крила, двама защитници и вратар, а останалите си съотборници да остави на "съвестта" на компютъра. Това доведе до възможността двама или повече играча да се включат в един отбор, да си разпределят позициите и да усетят "що е то хокеят и има ли той почва у нас". Кефът е голям - гарантирам! Второто прекрасно нещо бе вкарването на случайни събития в самата игра, а именно - отбити шайби от тяло, стик или кънка на съотборник и противник, при подобни ситуации всъщност стават и голяма част от головете в истинския хокей. Новости бяха внесени и в управлението на играча - възможност за пързаляне с кънките назад, завъртане около оста си, финт и лягане по корем на леда за предотвратяване на гол в краен случай. В NHL 99 също бе постигната още по детайлна и реална разлика между отделните играчи в зависимост от индивидуалните статистики на всеки - един е бърз, но лесно пада и има слаб удар, друг е бавен, но устойчив и може майсторски да отклонява шайбата, трети нищо не може добре, но е як като бик и обича да се сбива минимум два пъти на мач и т.н. и т.н. Точно от такива индивидуалности трябва да се сглоби отбор готов да атакува първото място - купа "Стенли"!

А сега за ИИ. Ах, този ИИ. Не знам дали след две години игра на дадено спортно заглавие, а и каквото и да е заглавие всъщност, ви се е случвало уредът с паралелепипедна форма, седящ обикновено някъде около монитора ви, да ви сервира нещо ново. Тъй като най-вероятно не ви е огрявало туй слънчице, рецептата е една - поиграйте NHL 99!

Следващият, а и последен засега, представител на серията, а именно NHL 2000 честно казано бе разочарование за мен. Играта не се различаваше много от NHL 99, но и тук историята от миналото се повтори - недоизпипаните нови неща я бяха направили просто по-слаба от предшественика й. Недоумение у мен породи фактът, че след чудесното решение да вкарат в играта елемент на случайност, екипът на EA, работещ над това заглавие, реши, че в NHL 2000 дори и случайността трябва да се контролира от "всемогъщия" геймър, с което се получи една боза... По конкретно бе въведен бутон, с който седящият пред компютъра си пич може да накара някой от съотборниците си да нанесе удар по шайбата, тя да се отклони собствения му стик и... и к'во? Как к'во! Гол в над 50% от случаите. Правете си сметката сами! Всеки ветеран в хокейната серия просто можеше да сгази тъпото PC с хандбален резултат. (Бел.ред: Всъщност нищо чудно няма - както вече сме споменавали по подобни поводи в минали броеве, EA имат навика да променят нещата в игрите си, просто за да има нещо променено, без оглед на това, промените за добро ли са или за зло. Типично за EA, за жалост.)

И така дойде края на едно от любимите ми занимания - да си лафя за хокей. Надявам се да съм заинтересувал тези от Вас, читатели на GW, които харесвате спортните игри, а дори и само един от вас да стане върл фен на NHL серията, удовлетворението ми ще е огромно.

А заедно с тези, които са играли и обичат хокея пред компютъра, се надявам, че скоро всички ние ще имаме повод да се хванем здраво за клавиатурите (или джойстиците) отново.

О, да! Защото скоро, наистина много скоро, на мониторите ни ще изгрее надписът NHL 2001!

НЯКОЛКО ЦЕННИ СЪВЕТА:

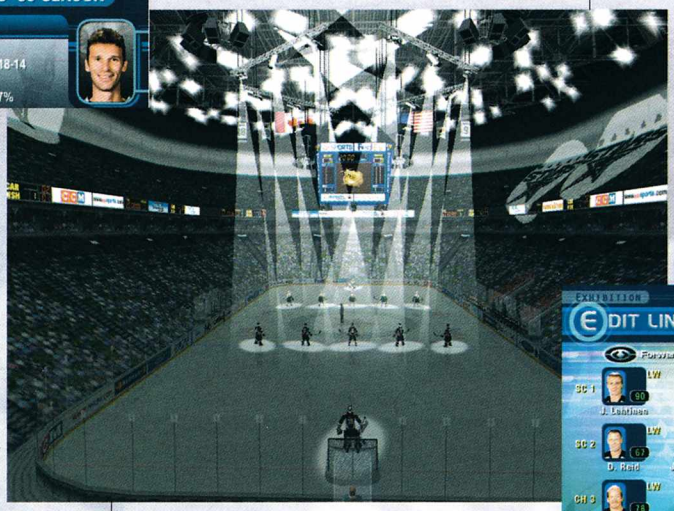
Тъй като разликата в геймплея между отделните представители на серията NHL не е много голяма ще говоря общо за всички заглавия, като по конкретно визирам NHL99 и NHL2000.

Първо след като се научите да управлявате "виртуалния" хокеист, обърнете внимание на играчите, с които разполагате. Редете отбора си сами, това е много важно тъй като по този начин ще се чувствате пълновластен господар на нещата, а и ще обогатите общата си култура на тема хокей. Задължително разгледайте внимателно и отделните схеми на игра които можете да зададете на отбора си - в много случаи те са пътят към успеха.

Колкото до самото управление има два варианта. Първият е да играете в стандартен режим като в него вие управлявате играчът в който е шайбата - този вариант е добър единствено за индивидуална игра. Вторият е да изберете сам позицията си - препоръчваният от мен вариант, особено за по изпечените играчи. Той е удачен и за сам играч - като най-добре е избраната позиция да е център, но най-голямото му предимство е при колективна игра в един отбор.

Горещо ви съветвам да използвате камера от която имате максимална като площ видимост, по този начин ще имате по добър поглед над играта и ще развиете у себе си комбинативно чувство.

А останалите компоненти на играта - отбор, време за игра, продължителност на сезона, трудност и т.н. са въпрос на личен избор!



HOMEWORLD: Cataclysm

80 ОБЩА

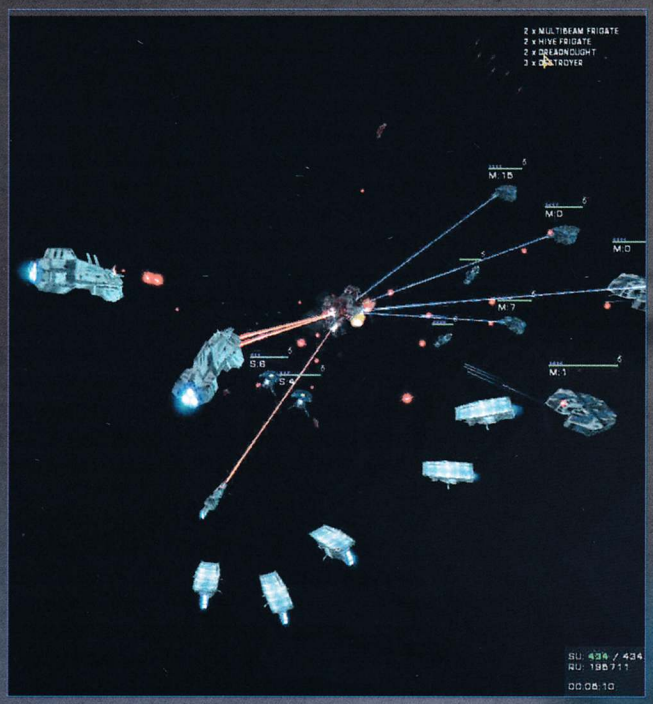
АВТОР: Alex III

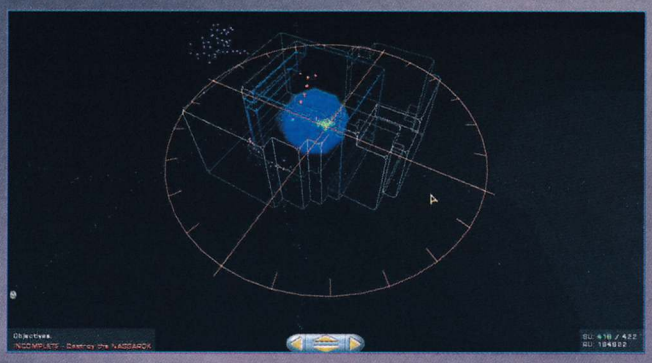
ПРОИЗВОДИТЕЛ: Barking Dog Studios **ИНТЕРНЕТ:** www.sierra.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Преди да започна въобще да говоря по същество, искам да направя едно уточнение - макар да носи същото име и на пръв поглед да прилича на известния си предшественик, играта, чието название стои в заглавието на статията, НЯМА НИЩО ОБЩО с оригиналния Homeworld. Формално Cataclysm е нейно продължение, но духът и механиката й са съвсем различни. По-добри или по-лоши - решавайте сами след като прочетете долните редове.

Предистория на практика няма. 15 години са минали от Завръщането на расата ви на родната планета Хигара след хилядолетно изгнание. Този път сте част от Kiith Somtaaw - миньорски клан, загубил повечето си членове и влияние по време на събитията от предишния Homeworld. Внезапно базовият ви кораб Куун-Лан приема призив за помощ от флотата на един от по-големите кланове, и се притичва на помощ. Оттук нататък вие поемате тактическото командване. Водачите на клана ви поставят непосредствени задачи, които вие трябва да изпълнявате дословно.

Може би тук следва да вмъкна кратко описание на геймплея, с който ни запозна оригиналният Homeworld. От вас се очаква да действате като в класическа стратегия в реално време - да събирате ресурси, да построите база, да откривате нови технологии, с чиято помощ да развиете военната си машина до такава степен, че да победите враговете. Новото в произведението на Relic Entertainment беше обстановката, в която извършвате гореспоменатите действия - откритият космос. Вместо база имате огромен кораб-майка, който обаче може да се придвижва (с каква скорост и маневреност - друг въпрос... Важното е, че принципната възможност присъства). Около него изграждате флотилия от поддържащи и бойни кораби. Първите включват машини за събиране на ресурси, летящи складове, подвижни ремонтни работилници, изследователски съдове. При вторите разнообразието е много по-голямо - има 6-7 вида леки изтребители, бомбардировачи и щурмови апарати, 5-6 вида корвети (става дума за клас леки и бързи бойни кораби), 5-6 вида фрегати, 2 вида разрушители, тежък крайцер и, (поради липсата на по-подходяща българска дума) самолетоносач. Всеки тип кораб има силни и слаби страни. Характерното в случая е, че те са резултат от действието на механиката на играта, а не на изкуствено въведени "бонуси". Например, щурмовата фрегата е добра срещу малките машини, защото въоръжението й се състои от множество леки орьдия, които покриват целия й корпус. По същата причина обаче тя не върши работа срещу здраво бронираните кораби, защото не може да използва едновременно цялата си огнева мощ срещу тях. Обратно, йонната фрегата е въоръжена с единствен йонен изхвърлвател, монтиран на носа й. За да го използва, тя трябва цялата да се завърти към целта, затова не я бива в унищожаването на изтребители. За сметка на това тежките кораби са предпочитаната й мишена. Всичко това може да се види на бойното поле. Играчът може да проследи полета на всеки снаряд, лъч или кораб.



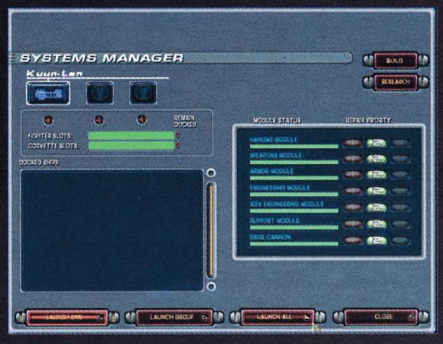


Веднага личи какви са предимствата и недостатъците на всяка от машините и на комбинациите им, и е лесно да се построи флота, която най-добре съответства на даден стил на действие.

Ето, че стана дума и за оформлението на играта, а то е изключително. Детайлно направени модели на кораби, изящно изпипани движения, зашеметяващи ефекти, страшно реалистични звуци, необикновено подходяща музика... С една дума - разкош.

Триизмерната природата на действието изискваше интерфейсът на играта да е съвсем различен от всичко, виждано до момента на излизането й. Дизайнерите на Relic се бяха погрижили добре и за този аспект - опростен и доста удобен, той успяваше да задържи вниманието на играча върху събитията на бойното поле, а не върху начина на управление на единиците.

И така, след като по света всички изразиха възхищението си от Homeworld, издателите й - Sierra - решиха, че е уместно да направят продължение. За беда (поне от моя гледна точка), вместо на Relic, те поставиха задачата за изработването му на друга компания -



Barking Dog Studios.

Първият поглед към Cataclysm открива доста промени - до една положителни. Естествено, в началото се полага човек да си пусне обучаващата мисия. Тя запознава играча с интерфейса и основните дейности, които ще му се налага да извършва по-късно, в "реални" условия. Обясненията са много подробни, и покриват на практика всичко необходимо за започването на пълноценна игра.

Тук си проличава едното голямо подобрение, което Cataclysm внася в живота на почитателите си - интерфейсът. Най-сетне е добавена възможност за задаване на waypoints - точки от маршрута на единиците. При това има три режима на следването на път, съставен от много точки - обикновен, при който единицата преминава веднъж през всички и спира на последната, кръгов - корабът цикли по маршрута, като от последната точка се връща направо на първата, и "от край до край" - на последната точка корабът прави кръгом и започва да следва маршрута отзад напред. Очевидно последните два режима са особено подходящи за задаване пътя на патрули.

Другата сериозна промяна в начина на управление може да се изрази така: вече е възможно играта да се командва единствено от sensors manager-а - изгледът с показанията на сензорите. Той представлява триизмерен аналог на умаленатa карта в класическите RTS-и. Фактът, че в оригиналния Homeworld от него не можеха да се дават бойни заповеди на единиците доста ограничаваше полезността му. В кампанията на Cataclysm обаче има няколко мисии, които се играят почти изцяло от тази гледна точка, защото изискват координирани действия на широк фронт или контрол над пространство с голям обем. Освен това, в този режим вече има опция за явно изобразяване на изследваната досега територия и на пространството, което сензорите на корабите ви сканират в момента - с други думи, имаме 3D fog of war и exploration.

Графиката на играта също заслужава похвала. Моделите на корабите са още по-подробни, текстурите - по-детайлни, ефектите - по-зрелищни от всяко-га. Звуците са прекрасни, записаните реплики в диалозите допринасят много за внушението на играта. Само трябва да чуете гласа на Звяра, и веднага ще разберете какво представлява той.

Всичко това контрастира ужасно с музиката. Защо, по дяволите, не са запазили божествения оригинален саундтрак, след като очевидно не са били способни да го заменят с нещо подобаващо? "Музика" е твърде силно название за фоновия шум, който играта издава през повечето време.

Нещо пука,
нещо съска
и дрънчи, жужи, брьмчи,
нещо там пиука и тупти,
звънка, мрънка и ехти,
но какво е то - върви че разбери...

Хубавото на такъв фон обаче е, че през повечето време не се забелязва.

Обаче визуалното въздействие на Cataclysm е изключително силно. Не е като да не съм виждал впечатляващи гледки, но имаше случаи, когато преставах да играя, за да се отдам на съзерцание на плавния танц на корабите, измамно бавния полет на снарядите, ювелирното сплитане на йонните лъчи... Какво от това, че светлинките на изстрелите угасват в корпуса на базовия ми кораб, че една след друга зелените точици на машините ми изчезват от сензорите? Приплам-ванията на взривовете са толкова красиви... Трябва да го видите.

За съжаление, идва време на първата ми сериозна забележка към играта. Тя е свързана с мисиите от кампанията. Нивото им на трудност е много небалансирано. В началото технологичното изоставане от противниците ви е твърде голямо, и се запазва в продължение на доста време. Как се воюва с враг, който разполага с десетки фрегати, ако вие имате единствен модел корвети? Освен това, много от задачите са такива, че трябва поне веднъж да сте се провалили в изпълнението им, за да знаете какво трябва - или по-скоро: какво не бива - да се прави в дадената мисия. За да не бъда голословен, ще дам пример.

Трябва да се унищожи изследователски център на повърхността на една планета. Тя е силно охранявана - вражески флоти, многократно превъзхождащи собствената ми сила, кръстосват околното пространство. Планетата е обкръжена с мрежа от сензори, така че всеки опит за незабелязано проникване отнапред е обречен на провал. Затова в предната мисия плених три вражески транспорта, на които да натоваря екип командоси. Те трябва да се справят с целта на повърхността на планетата, а моята задача е да осигуря безпрепятственото им кацане (поне така ми казаха отначало). Няма как, разделям и без това патетичната си флота на две части - едната да направи отвличаща атака срещу мрежата сензори, а другата да пази базовия ми кораб. Всичко върви по план - транспортите минават през дупката в сензорната мрежа, отвличащата група тръгва да бяга по-далече от враговете, а основната ми флота лавира между тежките противникови кораби. Остава ни, значи, само да изчакаме командосите да си свършат работата. Ех, де да беше!... Транспортите ми се появяват отново, по петите им -

флотилия неприятели. Пък те викат за помощ, и твърдят, че носят жизнено важна информация, затова трябва да ги прибера. Ама вие сте на другия край на галактиката, бе хора! Без оглед на последствията, заповядвам на всички с максимална скорост да бързат към транспортите. Преди обаче остатъците от корабите ми да изминат половината разстояние, и последният транспорт се превръща в космически прах сред ярка експлозия. Естествено, трябва да рестартирам мисията. Как трябва предварително да знам какво да правя? В момента, когато научавам за какво става въпрос, вече е твърде късно да действам.

Някой може да каже "Приятел, ти не помисли ли какво ще се случи с тези транспорти?". "Помислих" отговарям. "Майната им", добавям. Въпрос на аритметика. Да претеглим алтернативите. В едното блюдо на везните поставяме три никому ненужни транспорта. В другото - цялата останала флота - изтребители, корвети, две фрегати, работници. Кое е по-ценно? Защото аз бях разузнал каква сила има изправена срещу мен. Десетки фрегати, няколко разрушителя, множество изтребители и корвети - щяха да ни стрият на прах за отрицателно време, ако се набутаме зад сензорната мрежа. "Ами моралът? Не можеш просто да жертваш живота на хората, които изпращаш на онази планета!". А какво ще кажете за екипажите на останалите кораби? Там има повече хора. Според логиката на войната, тези три транспорта са "фира". "Паднали в боя".

Естествено, направих втори опит. Планът беше прост - всички заедно на пълна скорост се отправят към планетата. Транспортите кацат, и когато излетят обратно, ние ще чакаме на ниска орбита, за да ги приберем моментално. После изчезваме в хиперпространството.

Спасих транспортерите. Обаче никой не успя да избяга в хипрепространството освен базовия кораб - защото е най-здрав. Макар да приложих цялото си умение, не можах да запазя никого.

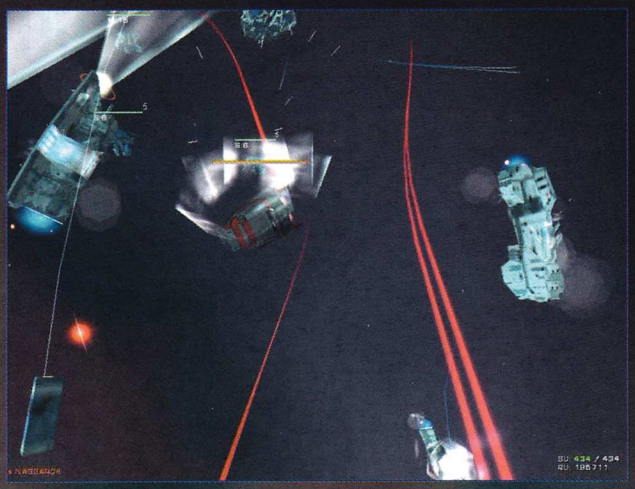
Лавирахме покрай струпванията на враговете. Правехме бързи налети с изтребители и корвети над тромавите разрушители. Оставяхме малки групи кораби да задържат врага, ако се приближи на опасно разстояние от ядрото на флотата. Отделяхме и унищожавахме по-бързите противникови съдове, после се измъкваха изпод удара на останалите неприятели. Не помогна - малко по малко, корабите ми намаляваха, а разстоянието между базовия кораб и враговете се стопяваше. В крайна сметка ни настигнаха, и беше само въпрос на време да ни довършат, само че транспортите се върнаха преди това да се случи.

А може би просто съм бил твърде тъп? Това също е възможно, макар да не ми се вярва. Защо? Понеже втората половина на кампанията ми се видя елементарна. Всъщност, откак неприятелят престана да ме води в технологиите с две поколения кораби, за него настъпиха тежки времена. Каква е причината? Ще ви кажа - слабият изкуствен интелект. За да има шанс срещу средно интелигентен човек (например мене), компютърът трябва да има няколко пъти по-голяма армия, и пак не е сигурно кой ще победи. Когато във флотата ви влязат два дреднаута, три разрушителя, 5-6 фрегати и двайсетина изтребителя, те са способни да унищожават малки до средни групи врагове със скоростта, с която те идват. С други думи, освен да има с пъти по-голяма сила, компютърът трябва да се сети да я концентрира и вкара в боя едновременно. Е, това той не го може.

Другото ми голямо разочарование в Cataclysm дойде, когато се запознах с корабите, които имам на разположение. Като миньорски клан, Kiith Somtaaw не са опитни във воденето или подготовката за бой. Всичките им машини са версии на цивилни съдове. Ключовата дума при дизайна е "универсалност", а не "ефективност". Те, например, имат два вида леки бойни машини - разузнавачите, които не представляват опасност за нищо по-голямо от себе си, и т.нар. Acolyte. Толкова. Няма ги бомбардировачите, няма ги верните Defender-и, няма ги невидимите изтребители. Множеството видове корвети от първата игра са заменени от една-единствена - ACV. Да не си помислите обаче, че тя представлява отделна единица. Ако измислите технологията за свързване, се появява възмож

Фрегата

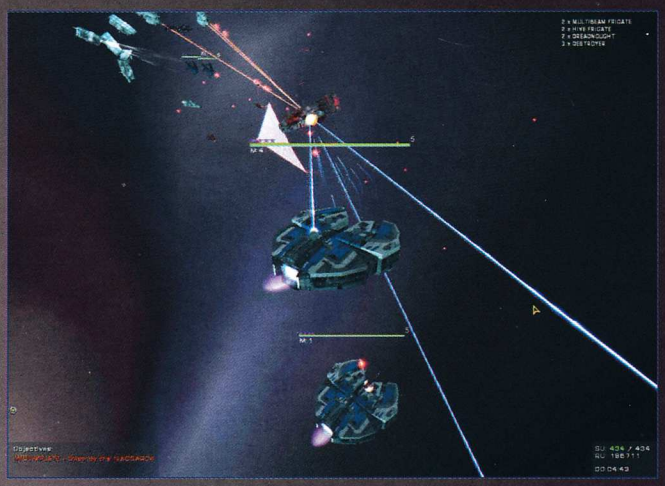
Не е известно откъде точно идва думата "фрегата", но през 16-ти век тя вече е утвърдена в средиземноморските езици. Означава малък и бърз кораб с весла и платна. По-общото значение - бърз боен кораб, предназначен за разузнаване и провеждане на рейдове, най-големият клас плавателен съд преди линейния кораб - се запазва до началото на 19-ти век. Тогавашните фрегати са тримачтови, с правоъгълни платна с 24 до 50 оръдия на две палуби, едната от които - покрита. Обикновено фрегатите са можели да избягат от корабите, които не могат да потопят, и да унищожат съдовете, от които не могат да се използнат. През втората световна война терминът разширява значението си, за да включи всички ескортни кораби с водоизместимост между тези на корвета и разрушител, предназначени за борба с подводници. В този смисъл се употребява и днес, въпреки че за размерите няма утвърден критерий.



ността да скачите два Acolyte-а, за да получите една ACV. Половината кампания трябва да изкарате, като използвате изключително тези два вида кораби. Подобно е положението и с останалите класове космически съдове. За сметка на това е добавен нов тип машини - т.нар. microships - ще рече, мини-кораби, още по-леки от изтребителите. Става дума за два вида апарати - Leech и Sentinel. Първият представлява роботизирана мина, която незабелязано се приближава до противников кораб, закрепя се за него и започва да изсмуква енергията от системите му. Вторият е пълен провал като бойна машина, но има интересна специална способност - дванадесет Sentinel-а могат да се подредят около друг кораб и да го обгърнат с енергиен щит. Има технологии, които подобряват свойствата му - щит трето ниво спира на практика всякаква стрелба. Няколко детайла обаче силно ограничават използването на подобна защита в реални условия. Първо, Sentinel-ите са доволно бавни и неповратливи, и им е много трудно да се подредят около движещ се кораб. Второ, щитът лесно може да бъде претоварен. Ако врагът обстреля достатъчно усърдно някоя негова секция, тя ще изчезне, и трябва да мине известно време, за да се активира наново. Затова в сериозен бой щитът спестява само първите няколко противникови изстрела. Трето, докато са застанали неподвижно, за да го поддържат, Sentinel-ите представляват лесна мишена за всеки неприятел, който реши, че му пречат. И последно, дванайсет от тях са страшно скъпо удоволствие - в ресурси струват колкото фрегата и половина, а заемат "място" (единици за поддръжка) във флотата ви колкото разрушител.

Освен това, Somtaaw си падат твърде много по измамите. Централно място в тактиката на флотата им (и в мисиите от кампанията) заемат корабите, които носят холографски прожектори. Те са два вида - т.нар. Mimic, голям колкото изтребител, и корветата MCV. Последната се получава, като скачите два Mimic-а. Те могат да се преобразят в почти произволен ваш или вражески съд. На теория, с тяхна помощ можете да се промъкнете незабелязано сред враговете, или да плашите противника си, като ги накарате да се "превърнат" във ваши тежки кораби. Не съм ги пробвал на практика в мултиплейър, но не мисля, че ще бъдат особено ефективни. Фактът, че не могат да стрелят, а само да таранират неприятелските съдове, не ми вдъхва особено доверие в полезността им.

Врагът на Kiith Somtaaw се нарича The Beast - Звярът. Той представлява същество, способно да погълща съзнанията и машините на други разумни видове. Флотата му се състои от подчинени кораби на други цивилизации. Някои от оръжията му не нанасят физически поражения, а се стремят да наложат контрола му над противниковите съдове. В много случаи използването им е печеливша тактика - от опит знам колко е неприятно, когато половината фрегати на флотата ми изведнъж се окажат във властта на врага.



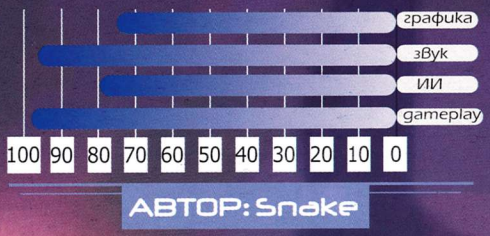
Що за изживяване е играта на Cataclysm? Лично аз оставам с впечатлението, че в ръцете ми е попаднал осакатен Homeworld. Безспорно, има много положителни промени - повечето от тях споменах по-горе. Други са свързани с базовия кораб. Той вече е много по-повратлив и бърз. Не му се налага да влачи след себе си флотилия от поддържащи машини. Изследователските кораби са заменени с модули, нещо като пристройки на кораба-майка. Освен тях, може да се строи и модул - обсадно оръдие - страшно унищожително, но много неудобно за използване. Поддържащите модули пък служат за увеличаване на броя кораби, които можете да командвате във всеки момент. Всеки космически съд има стойност в support units (SU) - единици за поддръжка. Модулите и самолетоносачите (подобно на същите в стандартните стратегии) дават допълнителни SU. Всеки друг кораб изразходва SU. Тази система присъстваше неявно и в първия Homeworld, но там нямаше начин човек да види точните цифри, за да си направи сметка.

За съжаление, по мое мнение изброеното по-горе далеч не е достатъчно, за да компенсира негативните промени. Малкото видове кораби, слабата им специализация, липсата на характеристиката "гориво" на изтребителите и корветите, добавянето на множество козметични ъпгрейди сред технологиите (броня ниво 2, щит ниво 3 и пр.), прекалено многото специални възможности на единиците, фактът, че трябва да ги активирате ръчно - всичко това силно отслабва ролята на стратегическата мисъл в хода на играта, и измества фокуса й върху моментните действия на играча. Оказва се, че за победата е много по-важно кой от противниците се справя по-добре с интерфейса, кой "клика" по-бързо, отколкото това кой има по-ясен боен план. Според мен пред очите ни е поредната проява на тенденцията към комерсиализация сред производителите на игри. Тъжното в случая е, че продължението на Homeworld нямаше нужда от промени в тази посока, за да реализира печалби за създателите си.

Дизайнерите на Homeworld: Cataclysm са решили да приближат играта към екшън-стратегиите, и са постигнали целта си напълно. Ако сте любители на виртуозните действия с мишката и клавиатурата в RTS-ите, считайте, че сте намерили играта, в която да се влюбите. Ако ли пък ви е харесала първата част, вероятно ще искате да опитате и продължението, без значение какво говоря сега. Давайте. Даже само заради графиката и атмосферата си струва да пробвате Cataclysm-а. За мен той беше разочарование, но това е въпрос на вкус. Във всички технически аспекти (тактично пропускам да спомена музиката) продължението превъзхожда оригинала. Все пак жалко, защото Homeworld беше много повече от средностандартен clickfest.

Action-Adv

SANITY: The Aiken's Artifact



90 ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Monolith **ИНТЕРНЕТ:** www.lith.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

Времето спря. Сякаш във Вселенският пясъчен часовник, поредната песъчинка бе заседнала в отвора, бе се вкопчила с всички сили, дращейки по стъклената повърхност, отказвайки да падне долу. Летящият към мен енергиен заряд увисна във въздуха за миг, хвърляйки сини и зелени отблясъци по стените на стаята. Само за миг. Толкова успя да се задържи онази тайнствена песъчинка. Но аз вече бях реагирал. Докато летях към земята, сключих пръсти около дръжката на пистолета си. Звукът от врязалото се в стената зад мен кълбо освободено електричество се сля с трясъка на изстрелите и с грозната псувня на мъжа таящ се в сенките. Слаба светлина огря изкривеното му в зловеща гримаса лице, когато малките парченца олово срещнаха силовото поле, обгърнало нападателя ми. Можеше да се очаква. Направих бързо кълбо встрани, за да избегна следващия енергиен заряд, откъснал се от пръстите му и се озовах зад съмнителното прикритие на ниска етажерка с книги. Последното бе най-близкия ми досег с литературата за последните месеци, но по онова време ми беше малко трудно да вникна в иронията на момента. В съзнанието ми бе се появил образа на пламък, разрастващ се с необозрима скорост и поглъщащ всичко изпречило се на пътя му. Мисли. Страхове. Емоции. Чувства. Минало и бъдеще се сляха в окъпано в огнена светлина настояще. Във вените ми плисна лава. Изправих се на крака. В горящите ми дробове се зароди яростен крясък, който отекна в тясното помещение. Следващият енергиен изстрел на противника ми срещна стена от пламъци, в която потъна с безпомощно съскане.

Огън и ярост.

Остатъците от пистолета, който държах, се стекоха като масло между пръстите ми. От ръцете ми плисна вълна от течен огън.

Екстаз.

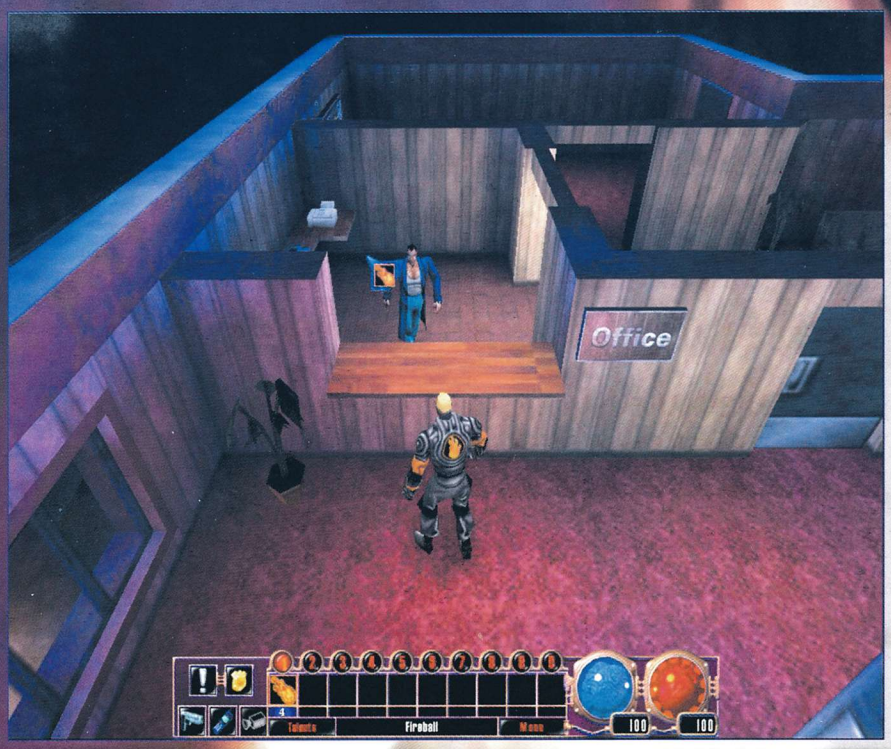
Кожата на мъжа срещу ми се свлече в краката му. Пищеше. Огънят галеше оголените мускулни влакна, танцуваше по почерняващите кости, разкъсваше вътрешните органи, впиваше зъби в кървавата плът, която се топеше с тихо съскане..

Лудост.

Светът се завъртя около мен. Огънят в тялото ми бе угасен от разкъсваща болка. Цветовете станаха невъзможно ярки. Тежко се стоварих на колене, опитах се да се вкопча в остатъците от горящата етажерка и рухнах по очи сред бушуващия пожар на родения в мен ад...

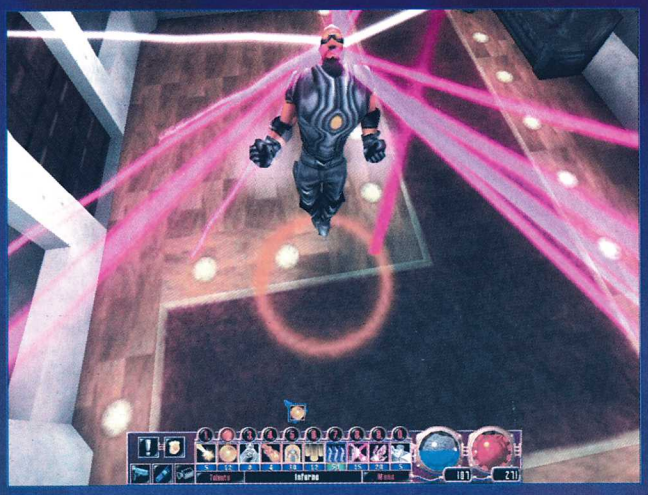
Такааа... Колегите сигурно пак ще ме мъмрят, че съм се олял в литературни писания, съкращаващи драстично мястото, в което да ви кажа нещо съществено за самата игра. И ще са абсолютно прави. Бях си обещал да не го правя вече. Да пиша по-информативни статии и да спра да се оливам в емоционално-лиричните си отклонения. Наистина се опитах. Но след третата минута, прекарана в света на Sanity вече знаех, че няма да мога да удържа на думата си. Защото това е моят начин да се обясня в любов на някоя игра. Да дам литературен израз на разпалените в мен страсти. Простете ми.

Когато в миналия брой ви говорих за слабо рекламираните игри, които често се оказват значително по-добри от някои набедени хитове, Провидението явно е надничало над рамото ми и доволно, че съм успял да схвана същността на нещата ме дари с новата игра на Monolith. За никого - поне в редакцията - не е тайна, че съм огромен фен на тази компания, че за двата Blood-а е заделена отделна глава в личната ми геймърска библия и съм готов да плюя до простудяване по всеки, твърдящ, че юначагите около Питър Хол някога са произвели лоша игра (казвам произвели - на Rage Of Mages 1&2 и Odium са само разпространители). Не се и съмнявах, че Sanity също ще е чудесна игра, но чак такъв шедьовър наистина не съм очаквал. Именно шедьовър. Не вярвам на долните редове да успея да се обоснова ясно, защо окичвам с това върхово определение игра със сравнително остаряла графика, линеен сюжет и начин на игра твърде подобен до този на многократно критикуваните от мен Diablo и Nox. Което е твърде



жалко, защото много от вас сигурно ще отдадат високите ми оценки на някакъв необясним моментен делириум, след като не успея да им дам еднозначен отговор на въпроса защо през последните няколко вечери предпочетох компанията на агент Кейн пред тази на някое нежно създание. Какво да се прави - вече ви казах - такава е съдбата на слабо рекламираните игри. А не вярвам моята скромна писателска дарба да успее да предаде в писмен вид чудовищната, плътна и обсебваща атмосфера на Sanity. Та, ако имате доверие в преценката ми по-добре спрете да четете и се заемете по най-бързия начин да си набавите монолитната игра още сега. Обречените ми на неуспех опити да ви опиша неописуемото по-долу като нищо могат да ви разубедят.

А те започват с описанието на сюжета. Действието в Aiken's Artifact е ситуирано тридесет години напред в бъдещето, малко след като, упоменатата в заглавието, доктор Джоан Айкън прави едно от най-великите открития в човешката история, даващо шанс на вида Хомо Сапиенс да отключи пълните възможности на мозъка си (известно е, че в момента използваме едва двадесетина процента от капацитета му). Това превръща цялата гама от явления, наричан през вековете "магия" - от телепатията и телекинезата до пълния контрол над енергията и материята - в част от ежедневието. За съжаление малцина са тези, които успяват да се възползват от този божествен дар, защото повечето хора просто полудяват, неспособни да контролират внезапно придобитите невероятни сили. Стига се до извода, че пси-серумът трябва да се инжектира на плода още в майчината утроба, за да бъде асимилиран нормално, въпреки че дори и тогава съществува доста сериозна опасност от ментални смущения. Така, в 2030 година, се раждат новите свръх хора, следващото стъпало на еволюцията - Псионите. Фактор, с който обикновените люде, не посмели да поемат риска на серума, са принудени да се съобразяват, искат или не.



В Sanity влизате в ролята на Кейн, млад и нахакан Псион от негроиден произход, овладял до съвършенство стихията на огъня и понастоящем работещ като агент на DNPC (Department of National Psionic Control) - специална организация, създадена за да се бори с Псионите пристъпили закона. Нашият човек е бил отстранен от работа, след като в опита си да залови една лоша и дебела кака, основала си собствен култ, предизвиква пожар, в който загиват множество цивилни. Значката му е върната след изобретяването на чип, който бива имплантиран на всички агенти от DNPC и конролира нивото им на агресивност като ги изважда от играта (разбирай - стоварва ги в менюто quit/ restart/ load) в момента, в който се опитат да атакуват живо същество, което не представлява пряка заплаха за тях. С което всъщност започва и вашето приключение, така че спирам до тук. Не смятам да ви разказвам нищо от великолепната история и респективно да ви развалям удоволствието. За разлика от повечето игри, окичени с табелата "екшън" Sanity не само си има сценарий различен от обичайното "Ами аз... хм... такова... съм едно дасиебемайката колко яко и очарователно копеле (респ. яка и полюиращо красива мадама) и сега ще счупя от бой лошите", ами и въпросния сценарий е доволно добър и раздвижен. Последното означава, че почти никога няма да сте наясно какво точно ще видите зад следващия ъгъл, какво ще ви се случи след поредния диалог или къ сценка или какво ще ви е необходимо, за да се справите със следващия пъзел или враг, което е огромен плюс за Aiken's Artifact. Скоро ще се почувствате участници в първокласен трилър, доста по-добър от повечето неща, които можете да видите на кино и видео в момента. На всичкото отгоре Кейн трудно може да се впише в графата "симпатичен" и първият ви досег с чепатия му характер надали ще ви направи приятели. Просто, за да харесате огнения агент ще ви се наложи да прекарате известно време заедно, да се опитате да разберете защо се държи така с хората, да пробвате да видите света през гъзарските му тъмни очила, да се вмъкнете в съзнанието му на човек, овладял невероятни и смъртоносни сили, но платил твърде висока цена за тях. Не казвам, че ще ви бъде особено лесно. Трябва да прекарате известно време заедно, да оцелеете в няколко битки, да преодолеете някои препятствия. Така неусетно, цъкайки си наляво-надясно с мишката, ще осъзнаете, че Кейн всъщност е един от най-големите симпатяги, разхождали се по монитора ви. Знам си, че истинското приятелство никога не приплавва от пръв поглед, а се изковава във времето на взаимно опознаване и разбиране, просто не вярвах да го видя и преживея в компютърна екшън игра...

Цялата тази прелест, родена изпод перото на сценаристите (Апропо, тия в Monolith верно са ебати пичовете. Ако сте оцелели след черния като дявола хумор на Blood-овете и размазващите простотии от Get Medieval и Gruntz, тук вече рискувате да се споминете от смях в почти всеки момент, когато Кейн си отвори устата. Специални акламации за трика му с картите. Смъртоносно.) сигурно щеше да си остане на ниво бял лист, ако не беше реализирано като хората от озвучителите на играта. Но и тук нещата са повече от страхотни. В ролята на агент Кейн е влязъл безкомпромисния мадафакин' нига' **Айс Ти**, който се справя великолепно с работата си. Останалите дубльори също са брилянтни, до степен в играта просто да няма лаф, изсумтяване или кряськ произнесени без необходимото чувство. Прелест.

Щеше ми се да мога да употребя горната дума и за графичното оформление, но за съжаление тук ще трябва да се спра на определението "пос

ICE-T

Айс Ти се води за един от основоположниците на особено популярния в началото на 90-те гангста рап. Роден в Ню Джързи и загубил родителите си в съвсем ранна възраст, младият Айсчо прекарва детството си в различни Лос Анджелиски банди. На 18 постъпва в армията, където изкарва четири години. Пробивът му в шоубизнеса идва с поканата от продуцентите на филма Breaking да се включи със свои песни в саундтрака. Така се раждат хитовете Six in the morning и New Jack Hustler. През 89 година негроидният пич основава собствена звукозаписна компания, наречена Rhyme Syndicate Records, която взима под крилото си повечето рап банди от западното крайбрежие. Година по-късно, заедно с някои свои приятели от училище Айс Ти сформира рап-метъл бандата Body Count (дебютът им от 92 година съдържа смъртоносното парче Cop Killer), което за времето, по което Limp Bizkit и компания още са ходили прави под масата си е направо космически иновативно постижение.

Паралелно със сценичните си изяви Айс Ти прави и кариера в киното. Сред по-важните му широкоекранни изяви са участията му в Tresspass, в компанията на Бил Пакстън, Уилям Сендлър и ледения му колега Айс Кюб, New Jack City, където партнира на Уесли Снайпс, Ricochet с Дензъл Уошингтън и Джон Литгоу, Surviving The Game с Рътгър Хауер и Гари Бъзи и Judgement Night с Емилио Естевез, Куба Гудинг Джуниър и Стивън Дорф.

През 1997 година Айс Ти се захваща с телевизионната драма Players, в която, освен, че е поел главната роля се явява и сценарист и продуцент, напоследък е тръгнал да чете лекции за хорските права в училища, колежи (сред които Харвард, Бъркли и Стредфорд) и затвори (?!?), а до края на годината се очаква първият му официален бест оф.

редствено". Lith Tech енджинът, представен ни за сефте в Shogo, остана достатъчно дълго в бранша и мисля, че вече му е време да напусне сцената, изпроводен от аплодисментите на публиката. Чакаме Lith Tech 2. Дотогава - 75% и строго мъмрене. Добрата новина в случая е, че играта върви като пушка в космически резолюции дори и на компютри, които още не са разбрали, че е излязла третата серия на сапунения сериал Intel Inside и пета серия на хорьра Voodoo.

Отново към играта. В случай, че още не сте наясно - за което несъмнено виновен ще бъде колегата Groover, който трябва да ги пише тези работи отстрани в полето - Sanity: Aiken's Artifact е 3D екшън адвенчър, в който камерата виси нейде над главата на героя ви и основната част от действието е пренесено върхи двата бутона на мишката, с които практически, правите всичко. На клавиатурата е поверен основно контрола над камерата, но ако не сте визртуози на електронния гризач, можете да я използвате и за придвижване и работа с пси-талантите. Около, които всъщност се върти цялата игра. Въпреки, че си има ютия, както подобава на всеки изрусен негър, истинската сила на Кейн - закономерно - се таи в пси-способностите му. Въпреки, че започвате играта въоръжени единствено с един мизерен fireball, в хода на действието ще получите достъп до над 80 таланта, разделени в осем различни школи - Огън, Буря, Сльнце, Наука, Илюзия, Демонология, Смърт и Истина, като талантите от първите седем са бойни - офанзивни и дефанзивни, а тези от осмата са миролюбиви нещица от сорта на телепатия и телекинеза. Имайте в предвид, че създателите на Sanity просто принуждават играчите да разучат внимателно талантите, с които разполагат в дадения момент, защото това е единствения начин да продължат по-нататък в играта. Това пък я издига далеч над болшинството подобни заглавия, в които реално се използват първите една-две магии от списъка, а останалите са добавени просто за цвят и шарени ефекти. Решенията на половината пъзели се крият именно в използването на верния талант на вярното място, а успеха в битките - и особено в тези с другите Псиони - зависи главно от употребата на няколко офанзивни и дефанзивни таланта, при това съобразени с уменията и школата на противника (не можете да нараните гадовете от Окото на Ра, с магии от слънчевата школа, по същия начин, по който Кейн е имунизиран към тези от огненета). Използването на всеки един талант изисква съответното количество от местния еквивалент на маната, а именно от вашето Стабилно психическо състояние (именно, Sanity). Падането му под нулата ще ви поразмъти главата и ще се отрази негативно на здравето ви. Sanity-то се пълни автоматично до 20, от там нагоре ще трябва да си го допълвате, като пиете от съответните стъкленички. Във всеки един момент картинката на всеки един талант и курсорът на мишката, когато тръгнете да го използвате, ще свети в цвят, съобразен с моментното количество на Sanity-то, като жълтото означава, че употребата му, ще намали драстично този показател, а червеното - че ще паднете под нулата. Поредно евала.

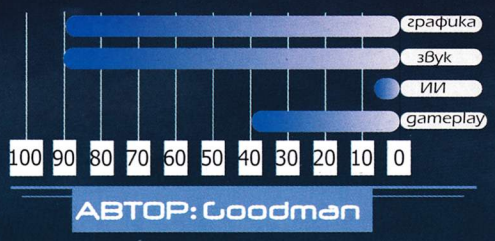
Всъщност последно евала, защото вече настана време да се спра и на недостатъците на Sanity, че място не остана. Те за радост на всинца ни са само три и нито един от тях не бърка драстично в геймплея. Първият е камерата, която можеше да е малко по-повратливичка. Въпреки, че можете да си я въртите и да си зуумвате колкото си щете, проклетията е закована в изометричната преспектива, която значително намалява зрителното ви поле и създава затруднения в по-мащабните битки, когато ви стрелят двама трима гадове, оставащи извън екрана. Липсва и опция да надникнете през очите на Кейн. Вторият е вече споменатата линейна история, която е практически лишена от всякакви събкуестове, въпреки, че на моменти хитрите сценаристи създават илюзия за наличието на такива. Третият е ниската степен на интерактивност. Не можете да направите нищо, което не е предвидено да направите и това убива всякаква възможност за импровизации. Не можете да срежете заключена верига, ако си нямате клещи въпреки че разполагате с умения, които могат да разрушат цяла сграда, нито пък да спрете изскачащото от стената острие с помощта на някой талант, който по идея създава преграда, "спираща всички физически и енергийни атаки", но на практика е използваем единствено в битките. Тъпичко е да имам енергиен щит, който спира летящата, към мен мълния, изстреляна от колега Псион, но е неспособен да ме опази от танцуващите край трафопост волтови дъги. Както споменах нищо от изброените неща не е болка за умиране, но на фона на всичко останало, изпипано почти до съвършенство, и малките недостатъци правят неприятно впечатление...

Някъде на това място спирам, прочитам какво точно съм написал и с ужас се убеждавам, че съм бил прав в предположенията, които правих в началото. Получи се ужасеющо куца статия, която на всичкото отгоре прехвърли драстично отреденото й място без да ви е казала нищо съществено за Sanity, и без да е успяла да обясни в прав текст 98-те процента в графа геймплей. Съжалявам. Все пак ето ви за финал няколко полезни съвета, за да не нарушавам традицията.

- На първо място - сейввайте често. Има си нужда, мре се редовно и плюс това autosave няма дори и при влизане в ниво.
- От всичките таланти, с които разполагате, ще имате достъп само до десетте, които сте байнднали към клавишите от 1 до 0. Това е кофти, защото още след втория час игра вече ще разполагате с близо 25 таланта, от които почти всички ще са ви необходими - в битки или за решаване на пъзели. За тази цел ви препоръчвам да се възползвате от десетте, предоставени ви "групи" таланти, прикачени към избрани от вас топли клавиши. В тях можете да си подредите таланти, сподред предназначението им и съответната школа (например - в група едно са офанзивните от Огън и Слънце, в две дефанзивните - пак от там, в три - "миролюбивите" от Истина и т.н.) или пък да си правите комбота (подреждате си в някоя групичка, примерно, wall of bones, haste, някакъв shield, inferno, falling stars и fireball и в момента, в който влезнете в битка извиквате съответната групичка, набирате се последователно на цифрите от 1 до 6 и ако е останало нещо живо и активно просто повтаряте процедурата).
- Имайте в предвид, че в Sanity не можете да оплескате нещо, заради, което да не можете да продължите играта. В диалозите няма грешни реплики, нито пък решенията ви в даден момент могат да доведат до любима ситуация от сорта на среден пръст пет минути преди финалната анимация, 'щото в петата минута игра си настъпил розовата маргаритка. Ако сгафиш - умираш. Ако оживееш, значи си постъпил правилно. Простичко.

- Принципно след като си си поговорил с даден персонаж е хубаво да се възползваш и от останалите възможности - да му покажеш значката си, да го заплашиш с пистолет, да му прочетеш мислите и пр. Ако не помогне, няма да навреди, пък и в повечето случаи ще чуеш нещо весело.
- Апропо - говори с всички, дори и с NPC-тата, на които си им личи, че не са нищо повече от статисти. Никога не знаеш...
- Постарай се да запомваш всичко, което си чел и са ти казвали, дори и да ти звучи тъпо и незначително. И в никакъв случай не прескачай диалозите. Иначе ще си го отнасяш нееднократно. Гаранция.
- Отговорът на първия пъзел е 2134. На мен лично ми се наложи да го налучквам, защото условието ми се стори адски неясно. С останалите ще се оправяш сам. Дерзай. И keep your sanity.

ARCATERA:
THE DARK BROTHERHOOD



60
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Westka Entertainment **ИНТЕРНЕТ:** www.arcatera.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Video

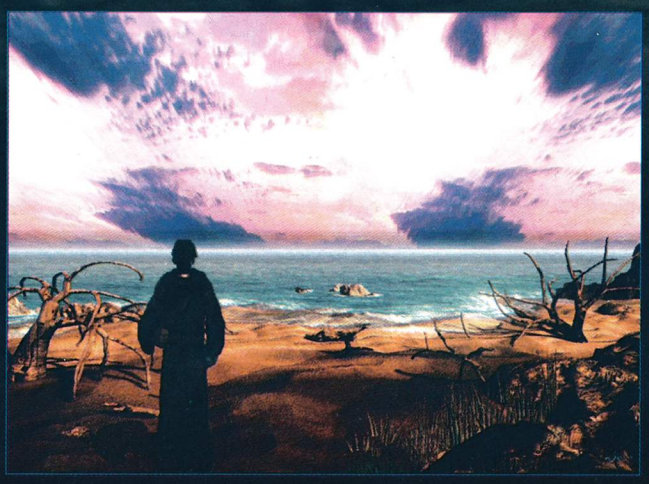
Драги читатели, ще имате нещастието наместо един увлекателен увод, който да ви грабне и потопи в средновековната атмосфера на Arcatera, да прочетете прозаичните ми излияния, имащи за цел да ви направят по-съпричастни на мисията ми в Workshop-а. Доскоро бях, така да се каже, съвсем порядъчен елф - нали ги знаете - зелени униформички, заострени ушички, лък и колчан омагьосани стрелички на гърба - обаче след една бърза и почти успешна (само носът ми стои малко накриво) оперативна намеса от страна на Groover и Freeman сега съм правоверен трол, въоръжен с тежка чепата тояга, а червените ми кървясали очи светят зловещо в мрака (добре поне че ми оставиха ушите - да слушам по-добре, тъй рекоха). Ами това беше от мен за мен, от тук нататък - от мен за вас.

ПРЕДВАРИТЕЛНИТЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Току що съм преборил Groover (с тоягата естествено!) и държа в ръцете си Arcatera - обещаващ Adventure-RPG, при това на цели три диска - значи ще има готина графика, много филмчета и навярно доста часове увлекателен геймплей. Обичам такива игри! Изтягам се удобно в тапицирания с черна кожа стол, залутвам се за миг из многобройния списък от сайтове предлагащи информация за Arcatera и отивам да проверя какво са казали момчетата от Westka Interactive за творението си. Отзад Freeman се приближава тежко и подема нравоучително "Колега, много лоша тактика си предприел...". Той естествено е напълно прав - работата ми тук не е да чета какво са написали други за играта, а да я изиграя и напиша личните си впечатления. Аз обаче си викам на акъла "Абе, я ме остави да си върша работата както си знам!" и продължавам смело напред. Чета, чета и се дивя - светът на Arcatera има богата и пълнокръвна история, не само защото играта се разработва от много години, а и защото е адаптация на настолна pen&paper game, която създателите й са играли още от малки. Повече от 80 NPC-та, които няма просто да стоят и чакат да ги заговорите, а ще вършат ежедневните си задължения, няма да са винаги в настроение да се занимават с вас, а някои от тях може и да ви нападнат ако задавате прекалено много неудобни въпроси! Пълна свобода на действие - може да убиете и ограбите абсолютно всекиго (включително и NPC-тата!), но може и да превърните играта съвсем безкръвно. Абсолютно нелинейна история - в зависимост от това дали сте стоели със скръстени ръце или сте станали активни борци против изчадията на мрака играта ще приключи по един от десет различни начина точно след 3 седмици. Тук се сепвам от захласа и почвам да се жалвам на висок глас, че не ми дават достатъчно време за да изиграя Arcatera и чак тогава да пиша статията. Но старши-тролът Groover избоботва с неприкрито задоволство "Ами ставаш утре заран и... по 10 часа на ден...", което непреведено на човешки звучи общо взето така "Хъ, тъй ти съ падъ сия кату 'се вълняш уко на гулямуту! Аку беши 'зел накуйъ по-нипритенцьознъ игра...". Какво да се прави, няма да ми е за пръв път. Прибирам се в къщи и се унасям в блаженни сънища за голямата, за великата, за Играта...

ПЪРВИТЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Следващият ден, на обяд. Употребил съм предните няколко часа за да приключа земните си дела и съм готов да се пренеса... не, не на оня свят, а в света на Arcatera. Адски добра музика ме посреща още в менюто на играта. Всъщност то си е цяла песен, леко романтична, а по-точно казано - мелодичен heavy metal. Просто изпадам във възторг. Ако и нататък е така, играта се очертава да бъде дори по-добра отколкото съм очаквал. Изслушвам си песента до края и преминавам към избора на герой. На стартовата площадка ме очакват боец, крадец, монах и магьосница, а диктор със перфектен средновековен английски ме осведомява относно качествата на всеки един от тях. Процедурата по определянето на началните характеристики на героя е идентична с тези от настолните игри - 'вълняш зарове и к'вот се падне - аре 13 за strength, оп 9 за intelligence...работа за 10 секунди, и най-важното - няма ник'ва зависимост между отделните хвърляния. Тъй ли, викам си аз. Хващам една магьосница и след 5 минути мятане на зарове тя вече е яка като прасе, умна като хлебарка и готова с един удар да повали три слона на средна възраст. Пускам я в игра и още от първото уводно филмче става ясно, че бая е вдигала за бицепси за да придобие подобни завидни умения. Оставяйки майтапа настрана трябва да си призная, че филмчето си го бива и затова се стартирам по ведньж и с останалите герои, хем да се запозная с техните истории, хем да се насладя на гледката. На това място можеше и вие да се насладите на няколко абзаца хвалебствия относно перфектната графика и професионалното озвучаване на анимациите, но за съжаление откак гледах последния умопомрачаващ рекламен клип на Warcraft III душата ми не трепва пред подобни изпълнения. Обаче аха и тя да вземе да трепне, когато видях какви красоти са постигнати с енджина на играта, ама за тях - по-късно, а сега...



ИСТОРИЯТА

Зловещи събития са надвиснали над град Сенора. Безскрупулен разбойник тероризирал целия град в началото на годината. Наричал се Рог Гуенуар, а убийството било за него просто забавление. Ограбвал наред всичко, което можел да докопа. Нищо и никой не можел да го спре. Кой

то се противопоставял на звяра скоро намирал къщата си в пламъци. Десетки смели стражи загинали опитвайки се да го заловят. Добре поне че бил глуповат, затова било само въпрос на време преди командирът на градската стража да го залови лично заради собствената му глупост. За съжаление днес има много по-лоши същества в Аркатера, истински зли и много интелигентни - Черните Властелини. Те са превъплъщение на злото и имат една единствена цел - да превърнат Аркатера в руини и установят царство на мрака. Освен това в Сенора са пълзнали слухове за тайна организация - Черното Слънце. Вероятно те също искат да свалят принца от власт. Има и други слухове - че е откраднат символа на кралската власт - скиптъра на принца. Нещо се мъти в града. Никой не се осмелява дори да си помисли какво ще стане ако Черното слънце освободят Рог. Дали ще има бунт или дори война? А изглежда, че друга война, съвсем истинска, вече чука на градските порти - пътуващ търговец се кълне, че само преди броени дни видял идващи насам войските на далечното магическо кралство Драал, за което простолюдието твърди, че било само приказка, с която се плашат децата. Има и други въпроси - що за фобия е обзела принца, та не допуска никого на по-малко от пет метра до себе си. Защо не се доверява на собствената си стража, чийто командир хората смятат за най-честния и почтен човек в целия град. Дали един от най-доверените хора на принца, самият върховен жрец от храма на Хаоса, е наистина роден в Драал, и как е успял да въвлече гилдията на Магьосниците в кражбата на скиптъра. Толкова ли е безскрупулна гилдията на Крадците, че срещу натрупаните му богатства е освободила Рог Гуенуар от тъмниците. И защо в тия смутни времена принцът е заповядал на градската стража да изгори всички запаси от храна, а главният жрец - на монасите да отровят всички извори в града. Наистина, размирни времена са настанали в град Сенора. Ще успее ли нашият герой да разкрие заговорите и как ще се впише присъствието му в подмолните борби за власт? Само бъдещето ще покаже. Затова и се захващам с играта с небивал ентусиазъм, убеден че този ден вече нищо не може да помрачи доброто ми настроение, ала както често става в подобни случаи не закъсняха и...

ЛОШИТЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

След седем часа "ловене на пиксели", преследване на пощурели NPC-та, записване през минута и load-ване през пет вече съм готов да прокълна бъгавата игра ведно с целия екип разработчици. Спасява ги единствено това, че по него време колегите започват да се прибират кой от работа, кой от даскало и да се тълпят в стаята цъкайки с език и възклицавайки "Ей, много добра музика" или "Бива си я графиката". Не мога да повярвам на ушите си, но един приятел, екшън-маниак и заклет фен на Quake 2 ми вика "Я стани да взема да я барна играта". Оставям го да се бори с ла... фекалиите исках да кажа, а аз сядам пред съседния компютър да поджиткам Cultures: The Beginning (много здрава игрица, препоръчвам я на мало и голямо). Минава цял час и точно когато започвам да си мисля, че се е намерил будала дето ще изтества невъзможната игра наместо мен кандидат-тестерът крясва ядосан "Даебамааа-мудаеба! Яко тъпа игра!". Май няма нужда да ви споделям мненията на останалите мераклии да се пробват, но факт е, че на другия ден резултатът Arcatera:Goodman е вече 2:0 , а на следващия 3:0... играта се точи мудно и скучно, все по-често си давам почивка, а накрая след една звучна балканска я пращам да ходи по дяволите и освобождавам 1,8 GB от твърдия диск.

ЗА ВПЕЧАТЛЕНИЯТА НАСЕРИОЗНО

Добре е, че си дадох няколко дни почивка преди да започна да пиша, иначе и в този абзац щях да бълвам само змии и гущери, но дори това не е в състояние да ми попречи да започна сериозния обзор именно с бъговете. А те не са един и два - като се почне от комичните ситуации, в които NPC-тата се разхождат като сомнанбули по въздуха нощем, мине се през това, че с крадеца успях да преджобя дори едно куче и после държах шепа пълна с...пари (а вие какво си помислихте), и се стигне до постоянното замръзване на героя, успиване на играта или изхвърляне в desktop-а, които правят Arcatera практически неиграема. Да, зная че сте чували за patch-ове, ама аз не съм. Освен това е непростимо толкова амбициозно заглавие, пуснато едновременно за PC и за SEGA Dreamcast, да се появява на пазара в такъв неугледен вид. Затова направо съм убеден, че дори и да успеят да залъжат доверчивите геймъри днес, бързите кучки Westka и Ubi Soft ще си получат заслуженото скоро след като калкулират "печалбите" от продажбите на планувано за скоро продължение на Arcatera. Но нека да направим следната уговорка: аз няма да се жалвам повече с грозните бъгове, а вие няма да се жалвате с факта, че съм направил я има - я няма 30-35 часа игра, а вече съм седнал да пиша рецензия. Е, щом сте съгласни, да започвам. Arcatera си е чист 95%-тов adventure с щипка 5%-ни RPG елементи. Героят трупа опит - най-много - при правилно проведен разговор, малко - ако очисти някого, и николко - при разрешена загадка. Има пред себе си три глобални куеста и множество незадължителни подкуестове. Прилежно си води дневник, в който записва всеки проведен разговор. Загадките не са трудни и обикновено праволинейният подход към решаването им е не само правилния, но и единствения. Персонажите изглеждат добре балансирани и обикновено всеки от тях прилага уникален за класа си метод при разрешаването на даден проблем. Да кажем, че имаме тежка врата, която на всичкото отгоре е заключена - крадецът ще я отвори с шперц, магьосницата - с магия, боецът ще напъне мишци и ще влезе заедно с вратата, а монахът сигурно ще каже някоя блага дума от рода на "Сезам, много ти се моля, отвори се!" и нали знае

те поговорката "Благата дума железни врати отваря." (това последното си беше майтап естествено, не съм отварял врата с монаха, но пък въобще няма да се учудя ако съм познал). Към края на играта сигурно ще има и по-сложни загадки, изискващи кооперативната намеса на повечко класове герои, защото е предвидено да може да си сформирате група. За магиите трябва да спомена, че са изключително малко на брой, но пък всяка си има време и място, където да бъде казана. А тук трябва да вметна две думи и за битките. Много зле. Това бяха двете думи. Изключително неудачната комбинация от калпав интерфейс и графика, подходяща за куест, но в никакъв случай - за RPG, може да сломи и най-големия ентусиаст желаещ да натрупа малко experience чрез битки. Интерфейсът, от своя страна, е елементарен и лесен за разучаване, но затова пък страшно неудобен - hotkeys има разхвърляни по цялата клавиатура, естествено без възможност за преконфигуриране, а на мишката, знам ли що, се използва само левия. Всъщност знам защо - цялата тая работа здраво намирисва на конзолна игра адаптирана за PC, ама аре да не слагам повече сол в раната, че...Навярно ще кажете, че не трябва да съм толкова строг с Arcatera - в действителност тя използва интерфейс, който ни е до болка познат от куестовете отпреди десетина години, но оттогава изтече много вода, а ние, геймърите, изядохме много хляб и повече не можем да понасяме постоянното претърсване и кликане по екрана с плахата надежда, че сме пропуснали да видим някой предмет, ставащ за използване. Колкото до историята - Браво! Похвалявам! За пръв път виждам толкова нелинейна история. Отначало си мислех, че играта просто си има таймер и като си му дойде времето глобалните събития се случват със или без вашата намеса. За щастие, оказа се, че съм се лъгал. Най-вероятно някои от събитията, за които ви разказах в началото, няма да ви се случат и след няколко преигравания. За съжаление обаче от прословутите "свобода на

действие" и "личен живот на NPC-тата" няма и помен. Играта се спече веднага, след като с крадеца убих първото срещнато NPC, а личният живот на едно NPC е следният - то обикаля безцелно (а в случая със стражите - по определен маршрут) из града, а ние го преследваме подтичвайки подире му, като за да го заговорим се изискват специални умения (които имат само задобрелите с Railgun-а) - първо трябва да го улучим с курсора, над главата му се отварят два прозореца, всеки по четвърт квадратен сантиметър - единият за битка, другият за разговор; после , NPC-то вече е усетило надвисналата заплаха и е търтило да бяга още по-здраво, успеем ли да уцелим с един изстрел втория прозорец, на екрана се появяват шаренийки и диктор с внушителен глас съобщава: Impressive! Е, т'ва май беше от друга игра, ама идеята е същата! Самият разговор си е същинска трагедия - NPC-то сякаш знае, че ако ни каже нещо важно ще получим experience и мънка, говори за времето, за реколтата...абе думите с ченгел от устата да му вадиш! Сега си мислите, че преувеличавам само за да си украся статията, но поиграйте малко, пък ще видим, кой ще се смее последен! Като се има предвид, че по-голямата част от времето се прекарва в разговори, направо се чудя как съм дал толкова висока оценка на геймплея. Ако пък сте на мнение, че по-лоши неща не мога да кажа за Arcatera, страшно се заблуждавате, защото дойде реда на Изкуствения Интелект. С ръка на сърцето ви казвам, че по-глупав през живота си не съм виждал. Значи, влизам аз в пивницата, разговарям спокойно с някого и когато той се обръща вадя ножа и го нарязвам. Всички наоколо наскачат да ме бият. Тичам навън и веднага се връщам. Там ме посрещат с бъклица и вино: "Ооо, брато, от кога не сме се виждали!", а най-много ми се радва NPC-то, което демонстрира новата си придобивка - нож в гърба. Ега'ти и ИИ-то! Като си помисли човек за колективния ИИ в Outcast, който излезе преди много време и му става тъжно. Дааа, виждам, че вече съвсем сте се вкиснали и понеже знаех, че ще стане така, ви оставих графиката и музиката да си засладите накрая. Брилянтният енджин на Arcatera е живо свидетелство за това, че доброто старо 2D още не си е казало последната дума. Героите са майсторски изпипани и адски добре анимирани, а за пейзажите просто нямам думи. Истинско удоволствие е да не правиш нищо, а само да се разхождаш и да разглеждаш околностите. Специалните ефекти и разхвърляните навсякъде предварително рендирани 3D обекти засилват илюзията и човек ахаа да повярва, че мониторът му е прозорец към друг свят. Акустични китари, грегориански песнопения и перфектно озвучени персонажи вливат допълнително свежа кръв в живо пулсиращата средновековна атмосфера. Каква игра само щеше да бъде Arcatera, ако имаше и качествен геймплей! Аааа, щях да забравя най-важното! Що не ме подсещате? Чакайте да ви кажа за multiplayer-а! Multiplayer няма!

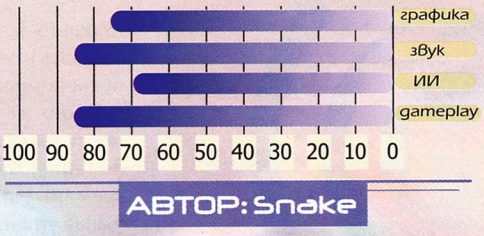
Аре стига съм ви впечатлявал, че Freeman иде с редакторската ножица...

И тъй като съвсем по тролски порядъчно си изпълних задълженията да ви размажа очите с Голата Истина...ьььь...ьргхxx... остави мъ бе, Groover, оста'й мъ да си кажъ прикъзкъта, те 'ораъ мъ ръзбраа к'во искам дъ'каа! Та думата ми беше, че след като вложих малкото останала ми обективност в предходния пасаж спокойно мога да си отпусна душата в тапицирания стол и да споделя с вас най-откровено личното си мнение относно Arcatera. А то е следното: Arcatera е най-отвратително-смотаната-скучна-и-безбожно-былива игра...абе, не която съм играл някога, ама с която съм пропилял толкова грешно време - да. Ей т'ва е то, казах си го. Аз просто не мога да си представя друг глупак - по-голям от мен, който да й отдели 35 часа, нищо че е предварително нарочена за хит, преведена на 5 езика и се разпространява в 50 страни. Ако ли пък се намери такъв, да знае, че има една бира от мен - същата оная бира, която ще спечеля от Whisper тия дни като превъртя Icewind Dale само с магьосник (добре че не поиска да я мина с бард)! Я, я чакайте малко да ида да отворя, че на вратата се чука. Хмм...Здрасти! Кажи? Какво? Я дай, дай да видя save-а! Хааа, ха-хаа!!! К'ва бира те гони бе, момче?! На глупаците - ник'ва бира! Хааа-хаа-ха!

P.S. Абе вие да не взехте насериозно думите ми в началото. Те бяха само за заблуда на врага. Аз съм се родил елф и елф ще си умра. Смърт на всички тролове гроз ...АааааааааааааОооооооооооОхОх... не ща да умирам бе, аз само се пошегувах!...Ъьььь...Freeman, тая ножица за к'во...?!! Ооох... ушите миииииии...

NPC
Това съкращение идва от словосъчетанието Non-player Characters. Използва се масово в компютърните игри, и особено при ролевите, за да обозначи всички персонажи, които в даден момент или през цялото време не са под директния контрол на играча. В даден град, който вашия герой посещава, всички жители са NPC-та. Ако обаче някой от тях се присъедини към вашия герой и вие можете да го управлявате, тогава той става PC (player character). Но ако въпреки че се е присъединил към вас, този персонаж остане под управлението на компютъра, той си остава NPC. В най-широк смисъл на думата, NPC обхваща абсолютно всички създания в дадена игра, били те приятелски или враждебно настроени, които не са под директния контрол на играча.

MIDTOWN MADNESS 2



78
ОБЩА

ПРОИЗВОДИТЕЛ: Microsoft **ИНТЕРНЕТ:** www.microsoft.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 8MB Video

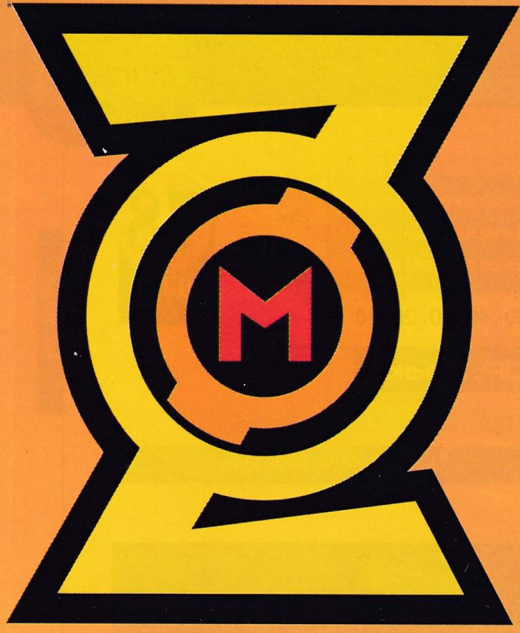
"Ама ти играеш ли ги такива", попита ме Freeman, когато с доволна усмивка измъкнах Midtown Madness 2 от купчината дискове, появили се в редакцията в началото на месеца, и заявих, че аз ще пиша за нея. Тонът и изражението му недвусмислено показваха, че под "тия" се разбира "рейсъри", а потенциалният отговор "да" от моя страна моментално би довел до обявяването ми за ментално нестабилен, физически недъгав, сексуално извратен и, при всички случаи, недостоен да се нарека трол. Прокашлях се плахо, усещайки как American McGee's Alice и Max Payne ми се изплъзват неусетно, и неуверено промълвих, че тя не е баш от тия, наистина. Свободният изсумтя нещо неопределено и се върна към поредния експанжън на Хироус ъв Якост и Шментификация, а аз тихо се изнизах понесъл втората серия на Градската Лудост.

Която наистина не е от тия, честна дума, бе хора. Аз по принцип - сигурно съм го споделял вече - съм алергичен към пух, домашен прах, котки и игри, в които колички от различен калибър се въртят по ненормално кърава писта и се стремят да свършат преди другите (което в никой случай не е похвално), преминавайки под някакви простотии с надписи "Chekpoint" и "Finish". Аз си имам екшъни и RPG-та, тъй че, сори, ама без мен. И понеже съм подхванал темата - най-близкият досег, който някога съм имал с автомобил е било вдигането на два пръста пред задаващо се такси и, ако зависи от мен, нещата ще си останат по този начин. Само дето оригиналният Midtown Madness спадаше към онази рядка категория авто-екшъни, които успяват да ми допаднат, въпреки наличието на нещо с четири колела и волан и е четвъртата такава игра - след Carmageddon 1&2 и Driver, с която съм се занимавал с желание и кеф. В случай, че не сте запознати с това заглавие ще разясня, че за разлика от повечето си събратя по жанр, играта на Microsoft наистина успяваше да се доближи до определението "автомобилен симулатор", доколкото това определение предполага, ставащото на екрана да се припокрива поне отчасти с нещата случващи се на управляващия истинско МПС. На първо място - там наместо криволичещи и еднопосочни писти си имахте едно доволно голямо парче от Чикаго (пресъздадено, според създателите, доста точно) със съответните му булеварди и улички, светофари, бариери, подвижни мостове, натоварен до крайност трафик, пешеходци и патрулиращи ченгета и на второ - сравнително високо ниво на реализъм и интерактивност с околната среда. Въпреки, че (а може би именно защото) създателите на играта не си бяха направили труда да се съобразяват с болшинството физически закони, което, при все целият останал реализъм, често отпращаше действието в ММ в аркейдните дебри, играта ми допадна изключително много и успя да открадне доста от свободното ми време. Ето защо се захванах и със сикуъла й. Три неща правят впечатление веднага след стартирането на втората серия на Градската Лудост. Напомнящият за потресаващия дебилизъм на хората зад Голямата вода предупредителен надпис, че "В истинския живот не трябва да карате по начина, по който го правите в тази игра", фактът, че действието се е пренесло от Чикаго на улиците на Сан Франциско и Лондон и невероятно обърканият набор от менюта, през които трябва да минете, за да влезете в самата игра. След като (или всъщност - ако) успеете да се преборите с последните ще достигнете до прозрението, че ММ2 ви предлага пет възможности за игра, като първите четири присъстваха и в оригинала:

Cruise - тук няма състезателен елемент, опоненти, чекпойнтс, таймер и прочее гадости. Просто си карате произволно избрана бричка из един от двата споменати града, като можете да си нагласяте гъстотата на трафика, броя на ченгетата (които тук не се стараят да ви арестуват, а да ви видят сметката в типичен Кармагедонски стил), количеството пешеходци из улици-

Лондон

В Лондон са сключени множество международни договори, като най-важният за България е договорът от 17 май 1913 година, който слага край на войната между Турция и Балканските съюзени държави (България, Сърбия, Гърция и Черна гора) и, с който Турция отстъпва на Съюзените държави всичките си европейски територии западно от линията Енос-Мидия (с изключение на Албания), заедно с остров Крит. Този договор не е изпълнен поради избухването на Втората балканска война (наречена Междусъюзническа) и неговите разпореждания са отменени в сключените след края на войната договори в Атина, Букурещ и Цариград.



zoom DESIGN studio

web design
tv animation
press design

Какво НЕ можем да Ви предложим ?
- Лошо качество.
- Абсурден дизайн.
- Ниски цени.
- Пълно неразбиране.

Ако Ви трябва нещо повече от обикновено рекламно обслужване в побългарен вариант обадете ни се.
052-25-25-22

zoom@ssi.bg

те (които за пореден път изпълняват изумителни акробатични номера при появата на возилото ви в радиус около тях, та няма да можете да си ги газите, както му е ред), времето от денонощието (ранна утрин, пладне, вечер и нощ) и метеорологичните условия (слънце, облаци, дъжд, мъгла).

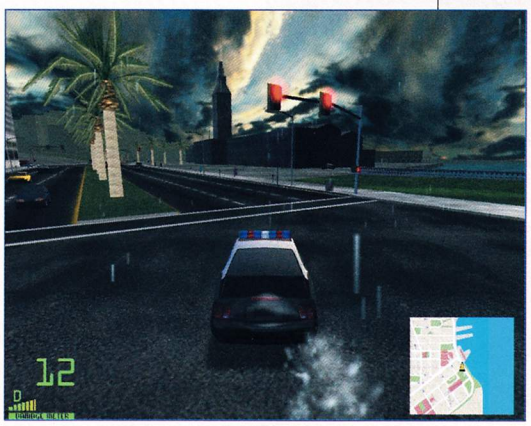
Blitz - имате известно време, в което трябва да достигнете до следващия чекпойнт, след което получавате още малко време и така - до финиша.

ChekPoint - тук се изправяте срещу определено количество опоненти и в най-общи линии трябва да финиширате преди тях. Забавното в случая е, че можете да си минавате чекпойнтите в произволен ред, като имате възможност да прецените най-краткия възможен маршрут. Само имайте в предвид, че финишът се появява на картата едва след като сте преминали всичките чекпойнти, тъй че до последно няма да сте наясно къде ви очаква краят на надпреварата.

Circuit - това е скучният вариант на ChekPoint рейса. Отново си имате опоненти, преди които трябва да се класирате, но сега трябва да следвате чекпойтите в точно определения ред, финишът е ясен, маршрута ви е съвестно ограден с табелки със стрелкички, няма трафик с пешеходци. Скука.

Crash Course Mission - съмнителното ново забавление, добавено в името на двойката от заглавието. Това са два изпита, които трябва да издържите, за да получите работа като таксиджия в Лондон или като каскадьор в Сан Франциско. Всеки един от изпитите представлява серия от мисийки, в които трябва да докажете шофьорските си умения в изцепки от сорта на "премини през чекпойнтите, като скоростта ти не трябва да пада под 40 мили в час", "направи слаломче, без да докосваш никое от препятствията, като се съобразяваш и с часовника", "направи серия от изумително трудни скокчета, като отново биваш тормозен от тиктакащата гнус" и прочее. Тук искам чистосърдечно да си призная, че в Лондонския курс запецнах на четвъртата мисийка, а от Сан Франциско не можах да се оправя и с първата, но ако някой има желание да се занимава - прав му път. Повечето неща, които се изискват от играча в този Crash Course са точно на ръба на невъзможното, а останалите лекичко са го прекрачили. Запознат съм и с по-приятни начини да си съсипвам нервите и всичките си имат цици. Ай сиктир!

Както и в ММ, че и в повечето игри от сорта, преодоляването на дадена надпревара, crash course-ова мисия или пък серия от такива, ви отключва достъпа до някое ново возило или пък до нов "скин" за вече отключено такова. Струва си да се отбележи, че в ММ2 вече разполагате със значително по-голям брой возила достъпни от самото начало, а към всяко от заключените си имате прикачена табелка, която ви информира, какво точно трябва да направите, за да си го отключите (за да се докопате до пожарната, например, от вас се иска да финиширате първи или втори в три поредни Blitz рейса на територията на SF). И така, в играта можете да седнете зад волана на Cadillac Eldorado, камион Ford F350, Ford Mustang, Panoz Roadster, три модела Volkswagen, Aston-Martin Vantage DB-7, Audi TT, черно като дявола, култово и стилно английско такси, пожарна, двуетажен автобус, обикновен автобус, Mini Cooper Classic, новия модел Mini Cooper и - за пооочест - БТР! Както може би се досещате половината от тези возила, няма да ви свършат никаква работа в състезанията, но пък е изключително забавно да покарате БТР из центъра на Лондон, рушейки исторически забележителности с доволна усмивка. Последното ми напомня, да похваля Майкрософтците за високото ниво на интерактивност в новия им рейсър, което в съответния контекст означава, че в ММ2 вандализмът е издигнат да нови висини. Почти всичко, което ще видите на монитора си може

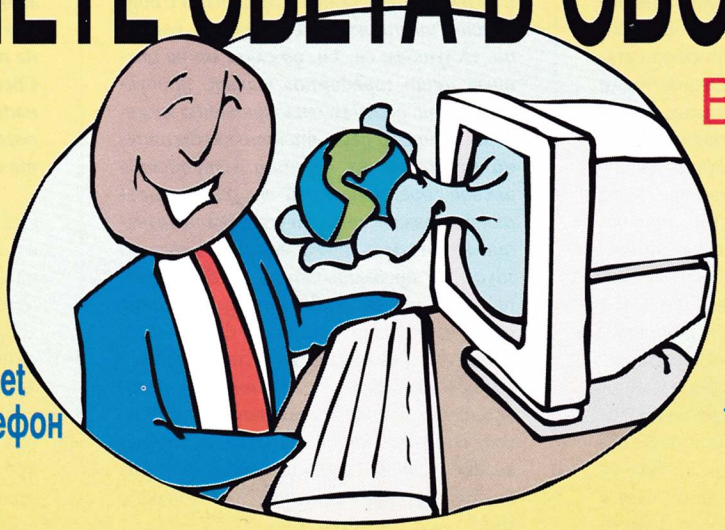


да бъде прегазено, строшено, разкъсано, разбито, запалено и унищожено, като се започне с безобидните кошчета за смет, мине се (ама съвсем буквално) през возилата на колегите ви по шофьорска книжка и се стигне до сравнително трудно преодолими в реалния живот нещица като бетонни стълбове и вековни на вид дървета. Това е хубаво. Лошото е, че и малкото реализъм от първата серия е отишъл по дяволите. В ММ поне като се нацепеше в бетонна стена със 120 и там си и оставаше. Тук просто цъкваш задната и продължаваш екшъна, като в най-лошия случай двигателят ти леко ще е запушил. Абсолютно извращение е с фолксвагенче костенурка да се набиеш челно в няколкотонен автобус и последният да излети на четити метра от земята, падайки отчаяно на покрив, а ти да продължиш доволен и необезпокояван. Всичките коли по улиците реагират (че и изглеждат, ама за това по-долу) като празни кашони при удар. Съвсем редовна ситуация е да преминете на газ през задръстване, да разпилеете в различни посоки сбраните коли и да продължите без дори да се забавите особено. И няма значение дали карате БТР или Мини Морис. Както можете да се досетите съприкосновенията с дървета (стават на трески от раз), стълбове, телефонни кабини и огради за нищо ги нямате. Веднъж си пуснах Cruise mode-а, избрах си най-крехката възможна кола и започнах да я блъскам във всичко, което се изпречи пред погледа ми, за да засека колко точно време ще ми трябва, за да й видя сметката. Пет минути. Ни повече, ни по-малко. Яко лудница.

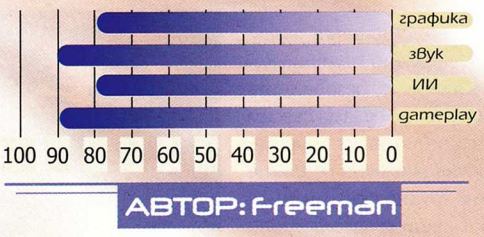
Това всъщност си има и една добра страна, ако погледнете на нещата под малко по-друг ъгъл. Midtown Madness 2 е просто идеалната игра за успокоение на нервите. Пускате си я, издънвате някоя брутална трашерия, озъбвате се хищно, извиквате деструктивния блясък в погледа си и тежко се облягате връз клавиша за accelerate. Само забравете думата "симулация", изтъкната в началото, като основен плюс на поредицата и всичко ще е на шест.

Сега за графиката. Малко по-горе споменах, че колите мязат на кашони. Ами на това си мязат. В графично отношение ММ2, почти не е мръднала от ММ1, която, в случай, че не помните, си беше бая грозновата. Цветовете си остават 16 битови, детайлността е ниска, пушеците, водните пръски и светлинните ефекти не са нищо особено, МПС-тата са подтискащо квадратни и могат да се идентифицират като такива единствено по наличието на колела и нещо като фарове (пък на това описание отговарят и прахосмукачката в килера ми и старата ми руска печка марка "Ветерок"), текстурите за damage са просто смешни (да не говорим, че такива има само по вашата кола и по тези на колегите ви по състезание, цивилните возила остават новички и лъскави както и да се гаврите с тях), добавянето на хромирани повърхности по колите вече сме го виждали къде ли не. По-голямата част от тази графична пошлост е продиктувана от огромните терени, на които се развива действието и е донякъде оправдана, но във всеки случай никак не се явява като плюс на играта. Приличният звук, донякъде замазва работата и въпреки, че не е нищо върхово не дразни ухото. Особено се накефих на четците, които ви въвеждат във всяка една надпревара, които са чудесно подбрани и са свършили отлична работа, внасяйки единствената свежа нотка в играта. Най-се зарадвах на дъ фокин' бритиш ексъта на лондончаните. Bloody cool.

Това е. Не мога да твърдя, че Midtown Madness 2 е лоша игра, но не мога и да си направя устата и да ви излъжа, че е хубава. Майкрософтският рейсър се е наврял в средата на онази посредственост, която, в добавка с предлагащата някакви посериозни новости, двойка в заглавието, създава впечатление за add on, а не за нова игра. Което практически означава, че покупката на това заглавие е оправдана единствено ако не разполагате с далеч по-добрата първа серия, имате излишни пари, принципно си купувате всички игри с колички или сте безумно влюбени в Бил Гейтс и точите лиги над всичко, носещо марката Microsoft. В последния случай спрете и се забършете - повреждате си списанието.

ПОКАНЕТЕ СВЕТА В СВОЯ ДОМ!
Интернет с гаранция.
Вземете го! Само от

За повече информация:
Посетете www.bianet.net
или се обадете на телефон
02/987-03-88
BIA NET TM

Star Trek Voyager: Elite Force



85 ОБЩА

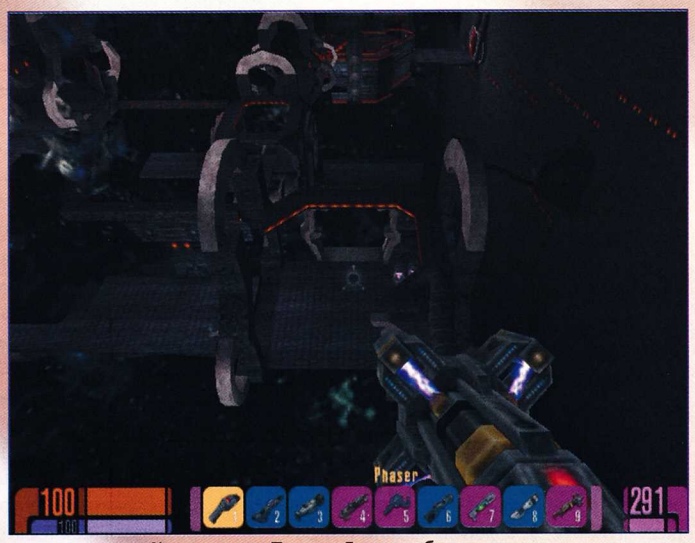
ПРОИЗВОДИТЕЛ: Raven Software **ИНТЕРНЕТ:** www.ravensoft.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 64MB RAM, 16MB Video

...Слънцето пробива през клоните на липата, лъчите му тихомълком се провират покрай разлюлените от вятъра перденца и се опитват да надигнат уморените ми клепки. Не успяват. След кратка преоценка на положението решават да се заврат в носа ми. Забавленията им ми причиняват гъдел. Някъде прозвънява телефон. Един, два, три пъти. И пак. И пак... Изплувам бавно от обетованите владения на Морфей. Звънът става по-отчетлив. Отварям очи и ги разривам с измъчен жест, отстранявайки гурелите. По дяволите, жив съм. Как да не му теглиш една майка на скапания живот - като бумеранг, всяка сутрин се завръща. Няма отърване. Ставам и почесвайки се туктам се затътрям към банята, с надеждата някъде по пътя да получа инфаркт...

Половин час по-късно съм готов да се примиря с новия ден. С новия работен ден! Поредният работен ден!!! Fuck! Какво ли ме очаква днес, се чудя? Поглеждам неприязнено към компютъра. В момента го мразя, макар той с нищо да не е виновен. Приближавам се, тръшвам се на стола и с категоричен, отривист жест заличавам всяка следа от сквернословието, наречено Heroes Chronicles мъчило ме цяло денонощие вчера. Какво ли не трябва да търпим в името на работата понякога? Eex! Посягам към следващия диск, редейки безмълвни молитви, ако и да съм наясно, че е вече късно - каквото има на него това е - няма как да стане похубаво. Пъхам пластината, стартирам инсталацията и отивам да си прибера сатъра, с който услужих на съседката преди седмица. Хубав, масивен, тежък, остър като мисъл на Монтен инструмент за разфасоване. (Хм, оня ден я мернах да затваря буркани на терасата. Тази зима едва ли ще видя съседа.) Решил съм - не мога да изтърпя още една софтуерно-развлекателна дивотия. Ако и това, дето се върти в CD-то ми, е същата помия ще взема да взема мерки и ще си взема мярката. Категорично! След като установих обаче, че прекрасно се справям в ролята на Батман и вместо да се претрепя, скачайки от някой покрив, подхвърквам инертно като обрулен лист, си мисля: "Как ли бих се чувствал като Конника без глава?" Ще я резна тая кратуна, ей. Без друго само от нея си патя. Само че... откъде да си намеря кон?...

12. 10. 2000 / 11.03 PM

...Внимателно се оглеждам. Не забелязвам опасност. Погледът ми пробягва по заобикалящата ме сивота. Метал и полимери, оплетени в странен, почти логичен на ръба на възприятията, хаос. Приклещени на места в капана на жълти прожекторни лампи. Тук-там в тъмните ъгли се спотайва зеленикаво или синкаво сияние, обгърнало с ефирната си мекота студените стени. В стъклените сърцевини на набраздени стоманени колони, туптят сърцата на опитомени енергии. Намирам се някъде в гигантската утроба на космически кораб. Помещението е високо, от тавана са провиснали тръбите на енергопроводи. Пристъпвам към стенда, на който лежи нещо, било някога човек. Сега е на път да се превърне в Борг - без чувства, без емоции, без воля и разум - био-механичен организъм с подчинени инстинкти, изпълняващ команди. Ослушвам се. Хм, до слуха ми не достига нищо тревожно: Някъде пропукват искри, дочувам специфичното жужене на волтови дъги, тихите пневматични въздишки на огромни устройства някъде горе, приглушен от разстоянието, протяжен метален стон на непознати механизми, характерните чаткащи звуци на превключватели, равномерното съскане на животоподдържащата система, помпаща кислород в локалната атмосфера на кораба. Но всичко това се удавя в океана на монотонното, обгръщащо ме, бучене с неустановим произход. Незнайно как, в главата ми се промъква и тиха, ненатрапчива мелодия, която неусетно се слива с него в едно цяло.



Космическата Пустош: Една незабравима сцена

Нищо не ме заплашва тук. От избитите Боргове не е останала и следа, труповете им просто се разтваряха във въздуха - вероятно телепортирани някъде другаде за регенериране и съживяване.

В ляво забелязвам трепкащата белезникава мараня на силовите полета. Зад тях, пленени и затворени, са приятелите ми. Отивам до пулта, натискам по клавиатурата, но не сработва. Не мога да сваля щитовете така. По дяволите! Отдалечавам се с няколко крачки и насочвам оръжието към скапания пулт. Натискам спуска точно в мига, в който до мен достига изплашеният глас на Синкавия Чел, пробил през задържащата мощ на полето: "Не, чакай! Недей..."

Светът полита вихрено към мен, загърнат в пурпурното великолепие на всепогльщащата жажда и ярост на огнената стихия...

Не, не съм мъртъв. Искам да кажа мъртва. Защото всъщност съм жена. Е, поне на екрана на монитора. Там в момента тече поредната междинна анимация, в която ми бива обяснено, че съм се провалила при тренировъчната симулация в Холозалата. Едва сега разбирам, че съм избивал генерирани холографски изображения и че същинската игра тепърва предстои. Въпреки че трябваше да съм подготвен за подобен сценарий още от времето на Klingon Honor Guard, където

дизайнерите бяха подходили по същия нестандартен начин, се чувствам много приятно изненадан. Поглеждам замислено към лъскавото острие на сатъра. Мдаа, май няма да ми трябва днес. Ставам и го скътвам надълбоко. Макар че както беше тръгнало в началото...

Хм, началото! Началото, драги приятели, започва с добре познатата на мнозина синя конзола. Аха, същата! Самото превъплъщение на асоциацията за титанична графична мощ и разточително визуално великолепие: конзолата на Quake3. Още не сте спрели да потривате доволно ръце, когато върху ви се стоварва като парен чук Голата Истина. А, не. Не е страшен кеф. Щото в случая е доста грозноватичка. Олеле, какво са направили тези пичове от енджина на Quake3! Ако не бях видял с очите си Elite Force, нямаше да повярвам на какво е способен деструктивният човешки гений. Талант се иска бе ,братче, талант, за да орезилиш така, подобна прекрасна платформа. Една от най-сивите и скучни цветово игри, които съм виждал през последните две години! И едни от най-нискодетайлните текстури, също така. За сметка на това, изискванията към системата (компютъра с други думи) са напълно в крак с най-депресивните ми кошмари. Оказва се, че бремето на неотложния ъпгрейд отново е надвиснало като дамоклев меч над скромните ми спестявания. Защото TNT 2 ULTRA и 64Mb RAM може и да са напълно достатъчно, за да върви прекрасно на прилични детайли Quake 3, но съвсем не могат да задоволят глада на Трек Звездния. За да го подкарат по подобен начин са нужни наистина Елитни Сили. Моите стигнаха само до резолюция 640X480, и средни стойности на Geometric и Texture Details. Дори така играта сече. Но я играя. Има нещо завладяващо в нея, далеч надскачащо професионалната ангажираност и принуда. Изпитвам, все още мъгляво дефиниран, подсъзнателен кеф, някакво странно усещане за... Жена? Хе-хе, всъщност и за това също, да. Мънро (така се казва героинята ми) е страхотна пичка. Руса, с готин задник... Ммм, въздейства ми почти еротично. Дано само да са повечко междинните анимации до края на играта. Но мисълта ми беше друга. Онова, което исках да ви кажа преди малко беше, че играта ме грабна. Имам добро предчувствие за нея. Ще продължа нататък...

"ЗНАЕШ ЛИ КАКВО СЕ СЛУЧВА СЪС ЖАБА УДАРЕНА ОТ СВЕТКАВИЦА?" - ПОПИТА Г-ЦА STORM В X-MEN - "КАКВОТО И С ВСИЧКИ ОСТАНАЛИ!"

12. 10. 2000 / 02.07 AM

...Напредваме през лабиринта от тунели и избиваме прилепоподобните същества. Няма нищо познато наоколо. Никога преди не съм виждала подобен кораб. Странни, непознати форми и цветови нюанси ни заобикалят. Приближавам до поредната ципа, препречваща входа на поредния тунел и тя за пореден път се стапя изведнъж и без остатък. Хм, все повече се убеждавам, че корабът, всъщност, е цялостен жив организъм. Нащрек сме. Изчадията се материализират ненадейно. Кратко статично пропукване, мигновен електрически проблясък и пространството се разпуква, за да пропусне следващата гадина, спускаща се с вой върху ни. Изникват навсякъде около нас, напират, притискат ни... и умират. Умират по начин, реципрочен на начина, по който се появяват - просто се разтварят във въздуха. Само двамата със Синкавия Чел сме. Телсия, попадна в капана на смъртоносно поле. Нелепа загуба, но ще скърбя по-късно. В момента се опитвам да привлека вниманието на странната енергийна еманция, грижеща се за сервизното обслужване на кораба, към повредения телепорт. Наблюдавам как малкото съзвездийце от блещукащи светулки се отправя към поредния унищожен от мен уред и бързо го възстановява. Изпитвам няма възхита пред технологичната мощ на съществата, създали този удивителен, невероятен кораб. Светулките приключват и аз повреждам следващия уред. Водя ги като магаре след морков. Надявам се, че телепортът е вече в обсега им на "видимост". С тревога се питам, какво ли ни очаква след малко, когато бъдат възстановени нормалните му функции и ние пристъпим в мекото му сияние...

ОЛЕЛЕ! ПОДУШВАМ СЕРИОЗНИ НАМЕРЕНИЯ В ТОЗИ ПРИЯТЕЛ

Пленник съм. В най-строго охранявания затвор. Сам съм го издигнал - Затворът на Вманиачеността. Погълнат съм от изключителната атмосфера на една изключителна игра. Чувствам се като главен герой в кинохит. Навремето бях казал за SIN: "Това не е игра, това е филм". Вярно беше. Но ако тогава SIN едва излизаше от нямото кино, то днес Elite Force (е, и не само той, разбира се) очертава контурите на бъдещата кинематография. Тази игра те благославя да чувстваш, да се отъждествиш с персонажите, да заживееш в другия свят. Кара те просто да бъдеш там. И знаете ли... това е великото, това е ценното. Допирът с една друга реалност. Бързо се прегльща и недотам добрата графика и шокиращите системни изисквания.

Всъщност тези елементи претърпяват малка преоценка:

Първо, оказва се, че играта не е чак толкова скучно-сивкава. Нивото, което в момента играя, го доказва по неоспорим начин. Тук е мястото да спомена, че лицевият моушън-кепчъринг е един от най-добрите, които изобщо съм виждал - физиономията на персонажите не е неподвижна поклащаща се маска - устните се отварят, очите примигват, сменят се израженията. Не е трудно да почувстваш емоциите на другарите си. Движенията са реалистични и плавни... абе, разкош! А смъртните анимации?... Хм, абе не са чак като в SOF, но повярвайте - струва си да ги види човек.

И второ - вече съм на максимално... ниски видео-характеристики, но при все това, по време на мелетата, екранът ми почти застива в неподвижност. Така че, макар явно да съм проспал момента, дамоклевият меч се е спуснал. И ако спест

явванията ми все още не са пострадали, то вярата в собствената ми хардуерна задоволеност е Конник без глава. Ще трябва да намеря бърз начин да й пришия главата обратно. Я със 128 RAM, я с по-бърз процесор. Както и да е, мои неволи са това, да не задълбаваме повече. Ще се върна към най-важното за играта: Атмосферата! Помните Soldier of Fortune, нали? Каква по-добра атестация за завладяващ Геймплей, от това, да ви кажа, че Elite Force е правена от същите пичове? Raven продължават традицията си да ни поднасят брилянтни заглавия. Макар да е далеч от кървавата вакханалия на SOF и тайнствената мистичност на Heretic, EF предлага не по-малко жив и обсебващ свят. Тук обаче, акцентът е върху друго. През по-голямата част от играта ще си имате компания. Това не е нещо невиждано досега, но точно там, където Daikatana катастрофално се сгромоляса, Старият Трек жъне аплодисменти. Защото именно придружителите ви внасят уникалния колорит. И, о чудо! Те не ви се пречкат, не ви образуват нерви. Да бе, знам, че звучи невероятно. Но е така, дори нещо повече - те наистина ви помагат. ИИ ма съратниците ви е на забележително ниво. Същото важи и за алгоритъма им за намиране на пътя (pathfinding). Освен това, присъствието им внася много силен емоционален елемент. Играта е осеяна с междинни анимации, по време на които разговаряте с тях, ставате свидетели на разговорите помежду им, дрязгите, споровете, шегите и закачките им. Образите на спътниците ви изплуват от мъглявата анонимност на второстепенни персонажи и придобиват пълнокръвност. Знаете ли, като си мисля за тези неща и се хващам, че ми трудно да се изразя категорично за жанровата определеност на това заглавие. Разговорите и диалозите са толкова много, сценарият толкова задълбочен и детайлизиран, а битките толкова малко (на фона на заглавия като SOF, естествено), че границата между 3D shooter и адвенчър, аха и съвсем да се размие. Все пак това е екшън, определено - без капка съмнение, въпреки, че понякога се налага да решавате и малки логически задачки. Но те да по-скоро забавно, отколкото мъчно упражнение.

"ZOOM-А ИМА ТЕЖКАТА ДУМА". В ТАКЪВ СЛУЧАЙ STAR TREK: ELITE FORCE Е ЕДНА ОТ НАЙ-ГРЪМОГЛАСНИТЕ ИГРИ, КОИТО ИЗОБЩО СЪМ ИГРАЛ.

Хей, говоря за сценарий, спътници и прочие, а не съм обелил и дума за сюжета на играта.

Накратко, вие сте част от нещо като екип за бързо реагиране, сформиран специално за справяне с тежки военни мисии навсякъде в галактиката. В отбора ви има представители на всякакви раси. Вие сте лейтенант Мънро - втората цигулка в тази група (след капитан Фостър), наречена Hazard Team. (Между другото можете да си изберете да играете сингъла и с мъж, но лично аз ви препоръчвам жената. Доста по-cool е.) Това е. Останалото го научавате по време на самата игра. Важното, което трябва да запомните от този параграф е, че в EF има нещо доста по-различно от безцелното изтребване на вражеска гмеж. Има сценарий, има история. Но бих искал да отправя и една доста люта забележчица точно тук. Значи, можете да сте сто процента сигурни, че същият този прехвален сценарий брани вашите спътници. Колкото и да ги бият, ако не е предвидено да умрат те просто не умират. Може би затова и целта на всяка вража атака сте само, или поне предимно, вие. Което ви създава възможността, ако видите зор, просто да търчите насам-натам, избягвайки нападенията, докато другарите ви "изчистят" периметъра. Ъ-ъ,... "яко тъпо", както се изразява Groover...

БОРГ В БЛИЗЪК ПЛАН

12. 10. 2000 / 06.42 AM

***...**"О, Господи, Фостър е борг! Превърнали са капитана в борг!" - Мисълта отеква кухо в главата ми. Болката от факта засенчва останалите болежки. Тялото ми агонизира, едвам се крепя. Не виждам лечебен терминал наоколо. Стискам зъби и продължавам да водя групата. През сълзите на мъка и болка виждам новата вълна от извънземни същества, която ни връхлита. Изчерпила съм амуниците за останалите оръжия и насочвам ръчния фазер към тях. Останалите се присъединяват и скоро платформата е разчистена. Никой не пострада. Недоумявам как тези същества така са прекършили борговете, че сега се налага ние да им вършим мръсната работа. Прегльщам напиращата псувня и се проклинам задето се съгласих на сделката. Само че май нямах особен избор, а? Боргът-Фостър бе категоричен: или приемаме или ни асимилират на часа. Е, щом така поставят въпроса...Въпросът е доколко можем да разчитаме, че борговете ще се придържат към договорката и ще ни пуснат, когато намерим Изодезиума!? Но вече е късно за подобни размисли. Избиваме последната групичка извънземни и пристъпваме по издигнатия високо във въздуха коридор, покрит от прозрачен купол, преминаваме през огромните врати и се насочваме към Изодезиума в средата на залата... "Ще бъдете асимилирани" - Борговете се появяват внезапно. Гадни, безчувствени копелдаци без чест. Проклинам наивността си, какви ти договорки с машини! Следващ път - никога... Ако има следващ път. Твърде много са, а идват все нови и нови... Поне ще си продам скъпо кожицата. Стрелям и скачам към близкия лечебен терминал. Някаква огромна ръка ме блъсва отзад и чувам как прешлените ми пукат. Спуска се мрак... Събуждам се. Ставам. Не чувствам притегляне, всъщност не чувствам нищо. По-лека съм от атом. Понасям се щастлива във въздуха, но нещо ме сепва. Оглеждам се и виждам себе си. Долу на плота. АЗ СЪМ БОРГ!!!...*

А, не. Няма страшно. Имам близък save. Ще преиграя ситуацията. След малко. Сега първо ще отида до тоалетната "за освежаване", после ще се премеря на кантара в кухнята и в зависимост от това, какво ще покаже, ще реша дали ще се отбия и до хладилника. Тъкмо зареждането на нивото ще е приключило. Да. Аааааааргх!!! 'Баси Лоудинга има тази игра бе, братче!!! Подивявам! Половината от времето си го губя, едва ли не, в чакане на проклетията да зареди. Ако има нещо, което адски да ме дразни в тази игра, това е зареждането на нивата. Ама се примирявам, какво да правя. Търпя. Защото играта е страхотна. Какво друго да кажа освен това, че тя просто не ти позволява да я зарежеш. Разнообразна и различна, със смяна на динамиката в различните мисии. В някои от нивата властва напрегнатата пустота. Безлюдно, тягост

но, нервно... Музиката и звука тук (както и на всякъде в играта между другото) върши същата работа, каквато свърши и сянката на фигурата с огромния нож в ръката от филма на Хичкок - "Психо". Мания!!! (Ама не PC, колко жалко;-). В мисията, която току-що завърши така злополучно и която ще трябва да преиграваме, преобладаващо е състоянието на несек-

ващ екшън. Самите нива са разчупени и разнообразни. Коридори се сменят с открити пространства и зали, схлупени "подземия" с шемета на стръскащи пропасти и безбрежната шир на откритите Космос... Много тънък усет е вложен в проектирането на нивата. И, макар че няма да влязат в историята на левъл-дизайна като абсолютни фаворити, те все пак са достатъчно интересни, за да ви изненадват и за да твърдя това, което твърдя.

За нещастие същото не може да се каже и за оръжията. Сега, ако тръгнете да се ровите в платените публикации в Нет-а, ще научите, че оръжията и ИИ-то на играта са феноменални. Но това не е вярно. В различна степен за двете. ИИ-то на вашите хора наистина е добро, на някои от противниците ви също. Ей богу, имаше моменти, в които направо крещях от кеф - гадовете се държаха почти като хора. Но през по-голямата част от времето това удоволствие ви е спестено. Тук видях най-нещастния бос в кариерата си. Ловеца (Hunter) се трепе просто като се криеш зад едни котейнери и го замеряш с гранати. Ъ-ъ, както казва Groover... сещате се, нали? И по отношение на оръжията дизайнерите не могат да се похвалят с кой знае какви върхове на оригиналната мисъл. Познатата сбирщина от пушкала, но в силно осъвременен, лазерен вариант. В духа на последните тенденции всяко оръжие си има и алтернативна стрелба. Характерното тук е, че има само 2 вида "амуниции". Макар думата "амуниции" да не отразява точно нещата, защото оръжията всъщност са енергийни и просто преобразуват една и съща енергия по различен начин. Само Phaser-а (който е и първото ви оръжие) възстановява енергията си сам, за останалите трябва вие да се погрижите - за целта из нивата са разхвърляни достатъчно Weapon Energy Terminal-и и Ammunition Crystal-и. С две думи: не очаквайте чудеса от "пушкалата". Но тук има едно много странно противоречие... В Мултиплеър оръжията, като че ли, са с променени характеристики. Ей, не знам как да го обясня, странна е тази игра да ви кажа - първо: тук вече имате различни амуниции за всяко оръжие, и второ: в Мултиплеъра оръжията стоят някак по-добре, по-ефективни са, по-смислени, всяко от тях си има своето място. Тук те сякаш разгръщат истинския си потенциал, силно подтискан в Сингъла от сценария. Държа да отбележа, че Мултиплеърът бе една твърде приятна изненада за мен, защото се оказа много готин - с интересни, разчупени, динамични нива, които обаче предразполагат към и към дебнене. Е, няма да измести лидерите, но определено го препоръчвам на всеки...

13. 10. 2000 / 03.23 PM

...Подът под краката ми се разтриса за пореден път. Залитам за миг и това се оказва почти фатално. Пред мен разцъфва огнен стълб от полудяла енергия, който ме шибва като гигантски шамар. Политам и се удрям потрошена в отстоящата на 20 крачки стена. За късмет се приземявам до медицински терминал. Посягам към активиращия бутон и след миг вече се чувствам по-добре. Отправям се с дълги подскоци към огромната, говореща мекотела буболечка с амбиции да завладее Галактиката, отбягвайки енергийните заряди, с които ме обсипва. Трябва да съм в движение. Бърза или мъртва! Дори по-късно да си изхрача дробовете сега-засега имам намерението да си спестя втората алтернатива. Отново подскачам и изстрелвам към зиналата паст на страховитата твар последната алтернативна граната...

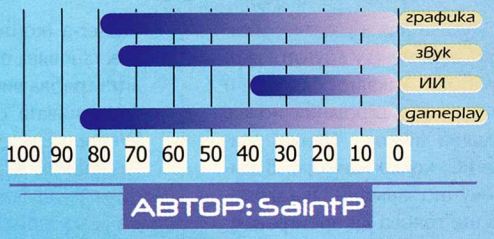
Отпускам скованите си ръце. Всичко свърши. Така внезапно. Оказа се, че тази финална граната сложи точка на играта. Това ли беше Големият Бос? По дяволите! Толкова бързо и лесно ли стигнах до тук, до края. Не мога да повярвам. Магията се отцежда, оставяйки след себе си празнота. А се бях подготвил да играя поне още ден-два. И сам не знам дали играта е кратка или моето желание да остана в този свят, твърде голямо, но съм разочарован. Вие също ще сте. Само трудните победи, оставят следи в съзнанието. Само те се помнят. Star Trek Voyager: Elite Force може да бъде наречена всякак, само не и трудна. Или продължителна. С всичко друго мога да се примиря, но с това не. Някой си е дал труда да извърви дългия път към съвършенството, останали са му само две-три стъпки. И не ги е направил! Ах, тъжно! Прекрасните, вълшебни моменти ще бъдат забравени. И знаете ли защо? Защото бяха лесно завоювани!!! След месец няма да помня как управлявах лазерната установка, за да отстраня отломък, препречващ една от вратите. След година мигът, когато, като магьосник, преминах над бездната, стъпвайки върху невидими силови платформи и омайното чувство на световъртеж, поглеждайки надолу ще са вече затрупани под хиляди други впечатления... Покварата на комерсиализма отново опорочи едно добро начинание. Предполагам, че именно стремежът да се угоди на малоумните потомци на "най-великата нация в света", е причината авторите да направят EF толкова елементарен. И за капак на всичко, от страх да не би някое от тях все пак да изпита непоносим интелектуален сърбеж от много напрягане, създателите на това, иначе великолепно в почти всяко отношение, заглавие са го осеяли с подсказки и Objectives...

АААААААА!!! Като че ли всички сме олигофрени.

Край, вкиснах се. Сега ще си взема сбогом с вас, приятели. Ще си изровя сатърчето, ще си стегна багажа и хайде на село. Не знам останал ли е някъде там кон, ама в краен случай и куция катър на дядо ще върши работа. Не, няма да го направя защото играта е лоша. Не! Ще го направя защото виждам колко много подобра можеше да бъде.

Та, както казах: "Сбогом!". Но пък, кой знае,... някой ден може пак да се "**видим**"... Тоест вие ще ме видите. На мен, от техническа **гледна** точка това... хм, ще ми е леко невъзможно...

THE SIMS: Livin' Large



ПРОИЗВОДИТЕЛ: MAXIS **ИНТЕРНЕТ:** www.thesims.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 300, 64MB RAM, 4MB Video

...Симон закрачи несигурно по павираната алея. Скоро се озова пред солидна дъбова врата, отлежал 120 години дървен материал, водо- и пожароустойчив, подсилен с титаниеви жилки, издържал две изригвания на вулкан, както и челен сблъсък със 180 килограмов ***варварин*** *(96 level). Директен внос (вратата, не добитъка) от фирма "Дъбук". Човечето полееека открехна портата и хвърли плах поглед в обновения си дом. А той, хм...*

ИЗГЛЕЖДАШЕ ЧУДЕСНО

Във всеки случай, съвсем не по-зле от преди. Вярвам , че вече сте се досетили - тук ще си поговорим за expansion-а на The Sims. Ако не друго, то заглавието вече ви е подготвило за това, нали?

Но първо бих отправил към всички, които не са имали вземане-даване с оригинала, препоръката (дори молбата) да го направят. Заради тях самите, заради простичкия факт, че това е една от най-уникалните игри излизали през последната година, представител на рядко срещания жанр "човешка симулация" (за повече информация - GW 3/2000).

И така, да се върнем на разширението. "Когато нещо е добро, не се престаравай, не прави сериозни промени"... Просто добави още от същото и поискай трийсетина долара за труда си. Личи, че Maxis добре са научили този урок, защото точно така са постъпили и с Livin' Large. Основната цел в играта остава непроменена - трябва да се грижите за своето виртуално Аз, да му построите къща и да се стремите да задоволявате нуждите му: да му купувате луксозни играчки (билярдна маса, плазмен телевизор...), да го държите охранено и отпочинало, евентуално да го ожените и т.н. Естествени неща, за които още по-естествено са нужни пари. Е, някой трябва да ги спечели. Този някой обаче (също както и в предишната част на играта), се мисли за потомствен аристократ и не ще да си мръдне пръста. Лош сим! Все пак се преборвате с тези му нездравословни илюзии и когато най-после успявате да му създадете навик да ходи редовно на работа и да се стреми към повишение, наяве започват да излизат първите новости в играта. Да се спрем малко на тях:

Добавени са няколко пътя за изграждане на кариера - може да се пробвате като журналист, специалист по извънземни или по други паранормални явления, хакер, музикант. Приносът на новите професии към удоволствието от играта е доста съмнителен, тъй като не можете да последвате симчето си в службата му. Това означава, че половината ден ще минава в съзерцаване на керемидите на опразнената от него къща. Останалите новости бих ги разделил на две групи: козметични и забавни. В първия параграф попадат многобройните опции за надстройка и освежаване на скромния ви дом. На разположение са дузини нови декори, подови настилки и най-различни предмети. Персийски килими, ловни трофеи, скъпи статуи, картини и фрески от средновековието, рицарски доспехи и какво ли още не. В това отношение Maxis са се постарали да дадат пълна свобода на въображението ви. Дали домът ви ще прилича на средновековна крепост, на бална зала от времето на Луи XVI или пък на ултра модерен апартамент в техно стил - изборът е само ваш. Ако случайно нещо ви липсва, винаги можете да посетите www.thesims.com и да си свалите допълнително декори и предмети. А сега да преминем и към забавните новости...

...Симон повдигна прашната старинна лампа, поогледа я недоверчиво, чудейки се от къде се е взела, и в крайна сметка реши да я поизчисти малко, че да не загрозява хола. Мина я набързо с един парцал и точно когато се канеше да я остави върху камината, тя сякаш се размърда и от нея излезе струйка дим. "Ауу, подпалих къщата!" - страховитата мисъл задумка жестоко по самообладанието му. Той панически побягна и се скри под близката маса, а мозъчните му клетки започнаха да организират залагания кой ще пристигне пръв - пожарникарят или гробарят. Вместо тях обаче се появи един лилав дух, който небрежно подритна Симон и изрази готовност да изпълнява желания...

Момчетата от Maxis явно са проумяли, че успехът на TheSims се дължи най-вече на големите възможности за импровизация, за които дори самите те едва ли са подозирали. Играчите прекарваха дълги часове пред мониторите, кроейки планове как да пребият виртуалното вестникарче, да приклещят домашната прислужница в спалнята или да забият жената на съседа, докато той не е наблизо. "А какво ли би станало, ако зазидам колкото се може повече семейни приятели заедно със Симон - Некадърния Гот-

Варварин

Ако трябва да се вярва на Българския Тълковен Речник, варваринът е човек некултурен, груб и жесток. Което е някаква крайно отрицателна и дори бих се осмелил да кажа, твърде пристрастна оценка. Примери в историята колкото щеш. Европейците през Средновековието са наричали варвари тъмните арабски субекти, с които са воювали. Въпреки това именно арабите вкарват в добрата стара и много културна Европа такива елементи като канализация и улично осветление. Смятам да спра дотук. Който се интересува от история, знае разликата между Изтока и Запада по онова време.

В игралния свят не можем да не споменем Варваринът от Diablo II - якичък и много симпатичен младеж със силен глас, издръжливи крака и впечатляваща мускулатура. Ако пък предпочитате интелигентно изглеждащи варвари, веднага трябва да си пуснете Heroes of Might & Magic III и да се развиете един Battle Mage, като го надарите с интелигентност, мъдрост и знания в различните магически области.

вач в кухнята, която предварително съм оборудвал с няколко газови печки?..." Изведнъж се оказва, че играта далеч не е обикновена миролюбива симулация, а като нищо може да се превърне в кървав екшън. Оригинално, диво, нестандартно! Всички тези възможности са запазени в Livin' Large, като дизайнерите дори са добавили няколко нови идеи:

На първо място това е вълшебната лампа, която съдържа магически

дух, склонен да ви изпълни желание по негова преценка. Може да ви предложи да ви сдобри с някой съсед или да почисти дома ви. Често обаче резултатът е повече от трагичен - заклинанията се обърват и нищо чудно всички растения в къщата ви внезапно да изсъхнат. В случай, че се чудите как да докарате набързо отношенията със съседите си до минус 55, просто си купете дузина лампи и почвайте да ги търкате.

Чудесни резултати дава и мини-химическата лаборатория, която не е никак скъпа, но произвежда отлични освежителни напитки. С малко късмет симчето ви може да се почувства толкова ободрено, че да изпотроши де що има мебели наоколо. Може да поекспериментирате и с наличния телескоп или с вуду-куклата. Няма да ви казвам какво правят, пробвайте ги сами.

...Звъненето, идващо от входната врата, настоятелно се завря в ушите на Симон и го накара да захвърли билярдната щека. С ленива крачка той се запъти по посока на звука и отвори на гостите си. На прага стоеше съседът от долната улица, а зад него беше Симона - момичето, което се нанесе преди време в запустялата къща наблизо. При вида на красивата й фигура, лицето на Симон грейна. Той реши да покаже възпитание и да поздрави първо дамата, но гаднят съсед му препречваше пътя и не искаше да се подмести! От криворазбрана вежливост или може би от откровена глупост, Симон реши, че е най-практично да заобиколи през задния двор и пое натам. Когато след един час най-сетне стигна до входната врата, там нямаше никой...

За съжаление, заедно с добрите хрумвания, дизайнерите на Livin' Large са запазили и повечето от бъговете и недомислиците на оригиналния TheSims. Хранениците ви продължават да са отчайващо малоумни, а и pathfinding-а си остава един от основните проблеми. Старайте се да оставяте достатъчно място между отделните предмети и да строите просторни помещения, защото иначе играта може да се превърне в изнервящо цъкане с мишката насам-натам по екрана. Времето също е подобаващо кошмарно - отново тече прекалено бързо и ако целта ви е да създадете преуспяващо симче, много скоро няма да имате време за друго освен за сън, хранене и тренировки за повишаване на показателите (логика, креативност, механика, сила и т.н.). А не трябва да забравяте и да поддържате добри отношения със съседите, защото те имат директно влияние върху работата ви. Често не ще можете да получите повишение, ако нямате определен брой приятели, а "добивът" им е доста мъчен. Нужно е често да каните гости вкъщи, да им говорите с часове и всячески да се стремите да ги забавлявате. А след няколко дни трябва да повторите поканата, защото паметта на съседите ви е страшно къса. Друг недостатък са недоизпипаните индивидуални скриптове на симчетата. Ако ги оставите сами да се оправят, през 90% от времето, те най-вероятно ще готвят или ще ходят до тоалетна и само понякога ще използват удобствата, които сте им създали. Това някак намалява удоволствието от играта и ви принуждава да следите всяка крачка на виртуалните си любимци. Липсва моментът, в който след дълги часове на мъчително проектиране на къща-палат, просто се облягате удобно назад и със задоволство наблюдавате действията на питомеца си. Жалко! И все пак изцяло от вас зависи дали Livin' Large ще ви донесе добро настроение. В случай, че подходите сериозно към играта, може би ще изпитате не едно и две разочарования. Приемете съвета ми: Не му мислете много, просто се забавлявайте. Ако я оплескате, не се тревожете. Този път на ваше разположение са цели пет квартала (а може да си създавате и още), така че винаги можете да започнете отначало.

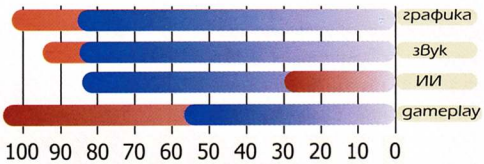
И накрая няколко думи и за техническото оформление на играта. Интерфейсът е все така удобен и интуитивен. Когато решите да купувате или строите нещо, действието спира и може на спокойствие да изберете и поставите нужните ви неща. Описанията на предметите са устроумни и забавни и не веднъж избухвах в смях докато ги четях. Трудно е да се опише въздействието им - сами трябва да видите текстовете към домашния робот или към трона на The Duke of Earl, за да разберете за какво става въпрс. Графиката също е много добра. Предметите са детайлни, без ръбатости, светлосенките са меки и плавно преливащи, движенията на персонажите - реалистични и изразителни. Единствената критика е свързана с енджина на играта, който не ползва възможностите на съвременните 3D ускорители и е доста тежък за по-слаби процесори. Колкото до звукът - нищо ново. Запазена е добрата идея музиката да се подбира директно от аудио техниката, закупена от вашето симче, а ако любимецът ви има повечко точки креативност и го сложите зад някое пиано, ще чуете наистина впечатляващи изпълнения.

Като цяло Livin' Large дава точно толкова, колкото обещава. Революционни промени няма, но множеството малки допълнения оправдават няколко безсънни нощи, прекарани пред монитора.

...Напитката бавно се стече в гърлото на

Симон. Беше му необходима, за да събере смелост за това, което се канеше да направи. Когато и последните капки се отцедиха в гърлото му, почувства внезапен, граничещ с лудост, прилив на енергия. След по-малко от час всичко беше готово и Симон стоеше пред дома си. Огледа за последен път величествената постройка, давала му подслон и сигурност през последната година, усмихна се нервно и й обърна гръб... Някъде в далечината зад него се чу експлозия (газовата печка вероятно). След нея последва цяла поредица мощни взривове. Може да беше слаб готвач, но с пиротехниката се справяше великолепно. Това беше краят. Или не? Симон уверено крачеше към един нов град, където (поне така беше дочул) можеше да развие собствен бизнес и да се издигне в обществото. Град с много повече възможности и голямо бъдеще. SimsVille...

CARMAGEDDON
THE DEATH RALLY



60 ОБЩА

АВТОР: Трудно е да се каже

ПРОИЗВОДИТЕЛ: SCi **ИНТЕРНЕТ:** www.sci.com **МИН. КОНФИГУРАЦИЯ:** Celeron 400, 96MB RAM, 16MB Video

"Когато някой ден умра, искам полудели богове да изплетат грьмотевична паяжина. И продъмените небеса да се срутят, огласяйки мирозданието с апокалиптичния грохот на унищожението. Насред деня, който трябва да е нощ.
Когато някой ден умра, искам сатанински кикот да възвести края ми. И земята да изригне, устремена към опустошителната прегръдка на умиращото небе, ослепена, обладана, обсебена от разрушителната стихия на една невъзможна страст. Насред нощта, за която никой няма да разкаже.
Когато някой ден умра, искам звездите да изгаснат и да се стекат като слуз по стъклата на Вселената...
Когато някой ден умра..."

...Искам да склопя очи спокоен. Умиротворен. Че след мен няма да остане нищо, за което да съжалявам. Че ще престане да има утре, ще престане да бъде. Че с мен всичко ще свърши. Представям си как гигантска ръка се протяга в мига, когато последният дъх се отронва от сухите ми устни и сграбчва жалката купчина кал, наричана Земя. Представям си как я смачква злобно, а между пръстите се стича КРЪВ!...
Браво приятелю, не ти знам името, но браво. Казал си го перфектно! Като че ли си взел думите направо от сърцето ми.
А вие какво зяпате? Не ви харесва, така ли? Жалки лицемери. Всички си мислите тайничко за смъртта. Ще ви се никога да не ви навести, нали? Само че тя е привичка, от която не можеш да се откажеш. И не искате да си отидете просто така... хоп, и все едно никога не сте били. Ще ви се някой да ви запомни, нещо да остане след вас. Или пък да не остане нищо? По-вероятно второто. Та какво ви е еня вас щом небитието ви погълне. Защо трябва да просъществуват милиарди, кефещи се на всичко онова, което вие безвъзвратно сте загубили. Мислите си го. О, да! Зная, че го мислите. Бихте гризали жива плът, ако можехте да си върнете младостта, бихте платили с нечий друг живот всяка следваща секунда от своя собствен...

...Нееее! Престани, гад. Нихилистична свиня, ах само да се докопам до чекмеджето...

Я, кой се събудил. Freeman, тъпото парче. Нещастният копелдак, който пак е забравил да си пие хапчетата редовно. Малоумен скот, гноясал мозъчен тумор. Стой там долу на тъмно да видиш как е, разплуто мекотело такова. Ма как пишеш само, к'ви бозави лиги се стичат от статиите и уводите ти. Сега ще ти покажа как се пише, мижатуресто лайно, пъпчасал задник на бодлив морски таралеж, син на крастава жаба и цепелин. Надул си се като балон, ама си само въздух под налягане. Смърдяща еманация на волска прьдня. Държиш ме толкова време затворен, не ме допускаш до света, не мога да кажа на хората какво мисля и какво ме вълнува. ХАЙДЕ СЕГА МИ ЗАТВОРИ УСТАТА, А? ЩЕ ПИША КАКВОТО СИ ИСКАМ!!! Най-после. Сега ми се е паднало. Не можеш да ми попречиш. Ти си нищо! Виж, Whisper е пич! Нищо, че го отрича. Обичам го това момче, ей. Така че, както си му е редът, сега ще започнем от историята.
Хеех, историятааа, историятааа, историята, историята... баси кефа е да си свободен. Уауу! Почнах да се увличам. И така, кратка ретроспекция:

Има игри, които се помнят цял живот! Такава игра навремето беше Carmageddon. Тя събуждаше у играча екстаз, дремещ в най-мрачните дебри на тъмната му половина. Тя успяваше да изрови и да завре в лицата на мнозина от пухкавките, доморасли пикльовци, чувства, на които повечето от тях дори и не предполагаха, че могат да се поддадат. Това беше играта, в която газехме, смазвахме, разбивахме, разплесквахме, стъпквахме, унищожавахме... Аааааааарррргрх!!! Това беше Играта!...
Времето летеше и един ден завесата отново се вдигна, за да пропусне на сцената Carmageddon: Carpocalypse Now! Дали заради по-претенциозните системни изисквания (за онова време) или поради повишената трудност на мисиите, свързани с изпълнение на някаква конкретна задача, различна от газенето на хора и разрушаване на противникова кола, или просто заради все по-прогресиращата изнеженост на хилавото ни общество, но много играчи изобщо не се докоснаха до това смазващо заглавие.
И така, доклатихме я до наши дни. И до Carmageddon TDR 2000. До великолепния Carmageddon 2000 TDR...

...Да бе! Великолепния! Как пък не. Ех, колко си ограничен J.J. Така и не проумях как е възможно да поделям това тяло с такъв тиквеник. В най-добрия случай новият Carmageddon те оставя с противоречиви чувства. В един момент се чудиш как, по дяволите, някой е съумял да сътвори подобна изключителна глупост, а в следващия си казваш: "Абе не е точно така, я виж каква гениална идея са вмъкнали тука". Тъпата игра те оставя със странното усещане, че все пак в нея има нещо, което ти харесва, само дето и сам не знаеш какво. Ето такава игра е Carmageddon TDR 2000...

Ти пък откъде изпълзя бе, как се промъкна? Що просто не си стоиш там на дъното?...

...Бе нека и ти да видиш как е, бе...

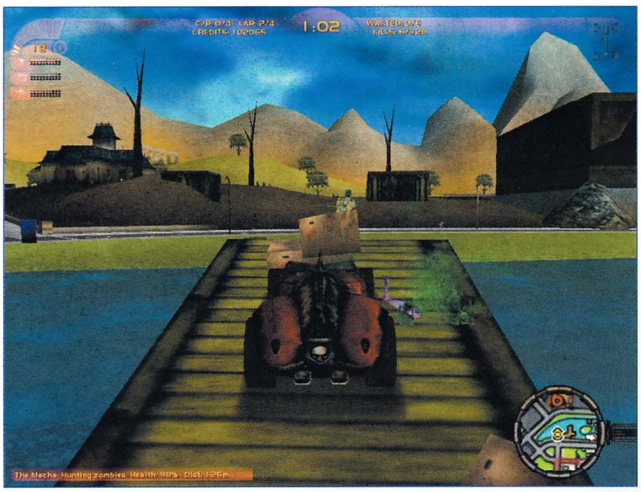
А, не, тая няма да я бъде. Я, к'во хуба-

во сатърче си имаме тука. На кой ли е? Все едно. Ето какво ще направя: за всяка твоя намеса ще кльцвам по нещо от това тяло. Ще го насека и после ще ти го върна ти да се оправяш с него. А сега да продължим: Представете си далечното бъдеще, в което заможните хора са си избачкали няколко оазиса на спокойствието и лукса, в които преживяват някак си. Останалата част от света се задушава в мизерия и престъпност. О, да! Мисля, че би ми харесало. С две думи земята се е превърнала в една огромна помийна яма, в която се намират и няколко по-луксозни тоалетни. И за да е по-истинска историята, на низвергнатата част от обществото й минават разни мисли за съблазнителните богаташки задници. Около които, естествено, кръжат и приличен брой добре платени ченгета. За да ги пазят. Не щеш ли обаче, става фал и дрипльовците проникват в едно от райските кътчета, което бива опустошено кат'..., кат'..., абе кат' ламята как изяде ябълките, ей тъй. Единственият изход бил "да дойдат танковете" и градът е изравнен със земята от ядрена бомба. Някак си обаче, една част от населението отказала да пукне. Че не само това, ами под благотворното влияние на радиационния фон, се развили форми на мутация и бившите човеци се превърнали в зомбясали уроди, чиято единствена цел станала зомбирането и на обитателите на другите луксозни тоалетни. Последните обаче, бързо се ориентирали в новата обстановка и организирали обграждането на заразения град със защитни валове, с което го превърнали в огромен затвор. Дали някой може да се измъкне от там? "Неее... Неее... Не може!" - Се чува от тоалетните, така де - онези луксозните, с бидетата и химикалите, разтварящи трофея кафяв.

Да бъдат опровергани, е задължение, с което ще трябва да се нагърбите вие, превъплатени в кожата на перкото Max Damage. Личност, на която диагноза не може да бъде поставена, тъй като той всъщност олицетворява думата.

И така show must go on...

Какво забелязваме след малко повече игра? Кой вдига ръка? Кажете де, какво забелязваме? Ами забелязваме,... че... това... е НАЙ-БЕЗУМНО-СВИНСКИ-ВЕЛИКОЛЕПНО-ГРАНДИОЗНО-УМОПОМРАЧИТЕЛНО-ДИВНО-МОГЪЩЕСТВЕНО-РАЗМАЗВАЩО-АААААА-РАЗКОШНО-СТОМАНЕНОБЕТОННО-ЯКАТА... ИГРА... след Carmageddon 1 и 2, обаче. Причината е ясна. НЯМА КРЪВ, по дяволите! Само тъпи лилави зомбита, които просто не ти идва отвътре кеф да разфасоваш. Бре, мама му стара. И пръскат някакъв зеленикав бълвоч, който изобщо не можещ да замести благословената червенина от предните части, заливаща щедро екрана. Но иначе играта е все така качествена и...



...Еееx, тъпак! Гледай се как си го написал бе, илитерат. Ще рече човек, че ти се е изчервила оная работа. Била качествена играта, значи!? Единственото правилно определение за Carmageddon 2000 TDR, ах ти, грозен маймунски гъз с мозък като стафидка, е, че той е най-качественият боклук, излизал от мнооого, много време насам. Къде остана идеята на тази игра бе? Къде е купона? Превърнаха един феноменален, брилянтен, завладяващ Геймплей в най-обикновено рали. Да, това е истината - новият Carmageddon е най-обикновено рали. Ми то ралита под път и над път бе, мой човек, за какво ни е още едно. При това нескопосано. Вместо да се върнат към корените на оригинала, авторите са предпочели да задълбочат грешките си от втората част. Помниш ли как беше преди. Можеше да се отдадеш на стихийно мачкане. Всеки смазан човек ти даваше маса времеви бонус и кредити, всяка потрошена противникова кола още повече. Кеф ти да се разхождаш и да газиш. Влизаш в един стадион, изпопрегазваш де що видиш и излизаш надъхан, доволен, настървен за още много и с цяла камара време, през което да заситиш тази си жажда. Не бързаш за никъде, отдал си се на унищожение, подел си своя кръстоносен поход срещу всичко, което стои на пътя ти в преносния и буквалния смисъл, оставил си се във властта на умопомрачените си низки страсти... Еех, а сега какво правиш, а? Гониш, цепиш секундата, да се отделиш от пътя и да нарушиш траекторията си, за да премажеш някакво зомби (да оставим настрана, че това не ти доставя и никакъв "фън"), си е чиста загуба на време, защото получаваш само 2 мизерни секундички и никакви кредити. Абе ти сляп ли си или си тъп, че не виждаш каква помия е тази игра, бе. Ама в кое чекмедже бяха бе мамка му, дали не са тук... Ооох! Аааа...

Така. Ще ти го завия сега това кутре в една кърпичка, да си го имаш за спомен. Ама ти май не чуваш като ти говорят, а? Нали ти казах бе - ще режа. Ох, боли, но нищо - аз на болка съм навикнал. Я да видим какво все към тия чекмеджета посягаш. Охо, ууупс! Какво си намираме тука? Хапченцата! Сега ще ги изсипем в тоалетната. Така. Пускаме водата. Край. Та, до къде бяхме стигнали? Да, до състезанията, или ралитата, както се изразява този посерко Freeman. Те се изразяват в надпревари срещу още пет превозни средства (в голямата си част приличащи на коли) по затворена крива. Действието се развива последователно на различни местности, на всяка от които играчът редува състезания и мисии. Именно мисиите са вторият вид Геймплей.

...Да и са егати тъпите. Трябват ти нерви от арматура, за да ги изтърпиш. Или трябва да си идиот. Какъвто си де. Мазохистичен дебил. Що по-добре не си легнеш върху бръснарски ножчета тая вечер - по-безболезнено ще е от мисиите. О, не! Недей, моля те. Няма повече бе, обещавам. Не, не показалеца, с него пиша. Ама и със средния също... Не, бе палеца, бе... Ооооох!...

Хм, каквото сам си направиш, никой не може да ти го направи, нали? Та, въпросните надпревари всъщност са доста предизвикателни, защото, за разлика от предходните серии, тук унищожаването на противник е почти непосилна задача, пък и за нанесените щети се дават много малко времеви-бонус и кредити. Затова, вместо да води обречени битки, е най-добре човек да си върти обиколките без да се разкатава много. Не виждам какво му е лошото на това, да има позасилен състезателен елемент в играта. При по-детайлно разучаване на картата всеки ще се убеди, че наглед невъзможните мисии, са напълно изпълними. Разнообразието от най-различни екстри по колата, оръжия и времеви бонуси разпръснати в нивата, способстват за натрупване на прилични авоари, а също и за събиране на достатъчно боеприпаси. Задължително е да се разучат много добре различните видове екстри - в тях е ключът към успеха. В началото на човек наистина може да му се стори, че бонусът при смачкване на някое зомби е съвсем минимален. Но при повечко игра се оказва, че е напълно достатъчен. Особено с придобиване на електрическия бонус, при който с едно натискане на клавиш могат да се изпържат пет-шест, че и повече хубавци. По този начин се акумулира време, осигуряващо възможност за размотаване и хубаво опоскване на картата. Аах, а каква радост за душата е възможността за пържене с огнената горелка, само!... "Фламбирани зомбита" - мечтата на кулинаря!

Най-голям шанс за бастисване на опонент имате с кръглите мини. Те много напомнят на доброто старо време. Помните ли Death Track? Интересна е и гранитната екстра - колата ви се превръща във всепомитаща торпила. Задължително трябва да спомена и кенгуруто (за подскачане върху предмети и сгради), турбото и мегатурбото, които опъват жилата на колата до крайност. На някои нива от съществена важност е и способността за движение под вода.

Обърнете особено голямо влияние на ъпгрейдите по колата. Съветът ми е първо да пооправите двигателя, след това бронните и нападателната мощ.

Такаа. Сега за мисиите. Абе, не ми се ще да го признавам, ама Freeman Трипрьстият има известно право. По-голямата част от тях изискват просто перфектност и нито капка творчество. Още в началните мисии ще ви се наложи да убиете една акула. За определено време трябва да съберете достатъчно мини, рискувайки да ви погнат ченгетата. След това трябва да отидете до езерцето и да я претрепете с гореспоменатите мини. Хм, не знам - може би екипът, правил играта, да си е мислил че е направил гениално ниво? След 20-на опита да светя маслото на тъпата риба, вече ме обливаше пот. Наложи се да ме настанят в една хубава бяла стая с прозорче на вратата и с фина решетка. Дадоха ми и хубава бяла риза, чиста, само дет' ръцете си не можех да движа. Е, вярно, че тогава оставих Freeman да се наслади на гостоприемството на онези симпатични, мили хора с хубави бели халати и бичи вратове, ама поне мама идваше да го види всеки ден, а и портокалите му ги даваше белени, ей така направо в устата. Живот!

Мисля, че схващате. Но имайте предвид, че не след дълго пък се наложи да се взриви една фабрика. Мисията се състоеше от отиване до една кула за получаване на първоначални заповеди, след това вече се набирах до една бомба... трябваше ми и детонатор... Този път Freeman яде банани.

... Ооо, значи ти си бил. Всеки път се чудех как съм се озовал там. Някой ден ще ми платиш. А сега ще кажа за прехвалената ти игра следното: на нея най' й подхожда онзи надпис на руски, красящ стоките, произведени в едноименната държава. Защото някой я е делал здраво. Ама от някое много твърдо дърво. В час по Трудово обучение. Сто процентова липса на идеи. Графика на добро ниво, но нищо повече от надграждане върху енджина на Carpocalypse Now. Все пак, признавам - огромни терени, красиви гледки, приятна цветова гама, детайлизация (особено в колите), прилични ефекти. Но на каква цена? Знаете ли, какви са системните изисквания? ХИЩНИ! За игра във висока резолюция с максимални детайли сигурно е нужен компютър с водно охлаждане. (Но за жалост единици са притежателите на такъв, нали?) Звукът е на познатото от предшествениците на играта ниво. Няма какво да се коментира, позната история: добре озвучени превозни средства, приличен саундтрак. Но тези неща са само да си чешем езиците. Те не правят една игра. Играта я създава атмосферата, баланса между трудност и увлекателност, Геймплея. Някои например казват, че зомбитата сега били много по-умни и не било лесно да ги размажеш - било много cool и не знам к'во си. Това ми прилича на онзи виц за Тодор Живков навремето, дето го попитали за партизанските му години и той отговорил, че тогава много се криел, ама и никой не го търсил. Същата работа. Моят съвет е: "Не купувайте!" Мога да си заложа ръката зад тези думи...

Виж ти! виж ти. Сигурен ли си? и коя си избираш в такъв случай. Лявата или дясната. Мълчиш! Трепериш! Мърша! Нека да е лявата тогава. Ах, хранеща се с изпражнения гнида, няма да ме оставиш поне веднъж да се изявя, нали?!... Ей сегинка ще ти стъжня животеца, аз. Такаа. Да се прицеля малко над лакътя...

Но, какво става. Някой ме измества. Не мога да мръдна. Кой си ти? какво си?

Вече ме попита веднъж? В началото. Аз съм Конникът. Конникът без глава. И тази ръка ми трябва приятелче. За язденето. Я, ми подай сатъра, така и така си е мой. Мерси... Жив и здрав да си. Та, както вече казах, ръката ми трябва. Съжалявам. Но все още има едно нещо, което можем да отстраним. Без друго само от него си патя...

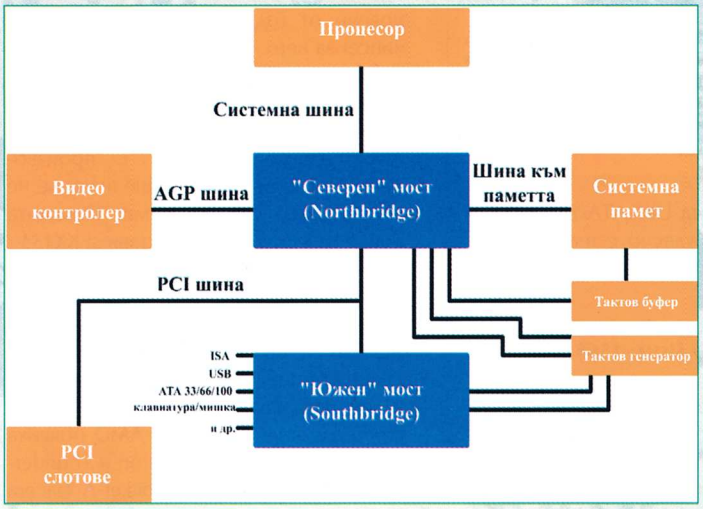
ХРЯС!

ДЪННИ ПЛАТКИ

...ИЛИ КОЙ ВСЪЩНОСТ Е ПРИНЦЪТ

автор: SaintP

След като в миналия брой стана въпрос за процесорите на гигантите Intel и AMD, дойде време да засегнем една друга основна част във всяко PC - дънната платка. В много случаи важността й силно се подценява от потребителя, който в желанието си да се сдобие с колкото се може повече памет и по-бърз процесор, често не заделя достатъчно средства за качествено дъно. И много греши. На практика тази платка свързва всички компоненти на компютъра и затова оказва силно влияние върху системната производителност. Изгражда се на базата на чипсети, което в буквален превод означава комплекти от чипове. Повечето съвременни чипсети съдържат два чипа - Северен и Южен, наричани още мостове (Northbridge, респ. Southbridge). Ако не сте запознати с тези въпроси, схемата на фиг. 1 ще ви помогне да се ориентирате.



Допреди време Intel беше безспорният лидер в производството на чипсети с над 70% пазарен дял, като това се дължеше на качеството и стабилността на продуктите му. В последната година обаче, настъпиха сериозни промени, особено след издънката на компанията с i820/i840 и Rambus паметите. На сцената се появи VIA с няколко добри предложения за PIII и Celeron, като най-актуално в момента е Apollo Pro133A. Освен това фирмата е основен доставчик на чипсети за Athlon платформа. Производители като Ali и SiS също се включиха в надпреварата, но техните продукти не са особено актуални в момента (особено за играчите) и затова няма да се спирам подробно на тях.

Популярни напоследък са и чипсетите с интегрирано графично ядро. Особеното при тях е, че имат видео контролер, вграден в Северния мост, което прави излишно наличието на допълнителна карта. От една страна това е много удобно, защото трансферът на данни между процесора и ускорителя може да се осъществява много бързо. За съжаление обаче процесът е силно ограничен от скоростта на системната памет (напр. PC133; за сравнение GeForce 2 AGP картите използват 400MHz памет), която освен това се поделя между отделните хардуерни устройства. Резултатът е, че актуалните 3D игри просто не могат да се играят. За да избегнат този проблем някои производители добавят AGP слот (такива са дъната, разгледани в статията), който позволява инсталирането на външна видео карта. Не ме разбирайте погрешно и не мислете, че дъната без AGP слот (като Intel i810) непременно са лоши. Ако работите предимно с бизнес приложения или използвате PC-то за сърфиране в Мрежата, те са добър избор.

ЧИПСЕТИ ЗА INTEL ПЛАТФОРМА

Два са чипсетите за PIII, които заслужават внимание в момента и се предлагат широко на българския пазар - VIA Apollo Pro133A и i815E (Solano 2). Продуктът на VIA съществува от по-дълго и вече е доказал своята стабилност. Поддържа честоти на системната шина между 66 и 133MHz, до 1.5GB SDRAM, AGP 4x, до 6 PCI слота, ATA/66 интерфейс, до 4 USB порта. Solano 2 има сходни характеристики, но предлага и ATA/100 поддръжка. Паметта е ограничена до 512MB, но това би било проблем за тесен кръг потребители. Накратко, това е по-новият и теоритично по-добрият чипсет, но и цената му е доста по-висока.

А къде остана добрият стар 440BX? Въпреки че е на повече от две години, той продължава да бъде едно от най-добрите решения на пазара и на практика в доста тестове се справя с новите си конкуренти. Проблемът е, че официално поддържа до 100MHz системна шина. Разбира се няма пречки да бъде пуснат на 133MHz, но при неговата технология с повишаването на честотата на системната шина се увеличава и честотата на AGP шината (до около 89MHz при 133MHz сист. ш.). За да не се впускам в излишни технически обяснения, само ще отбележа, че много видео карти, включително и от реномирани производители, просто не могат да издържат такова увеличение и забиват компютъра. Да обобщя - ако в момента сте с BX дъно, не го сменяйте, а ъпгрейдвате докато можете. При положение, че дънната ви платка е прекалено стара или смятате да купувате нова PIII-базирана система, похубаво се спрете на Apollo или Solano 2 - погледнато в дългосрочен план са по-добра инвестиция.

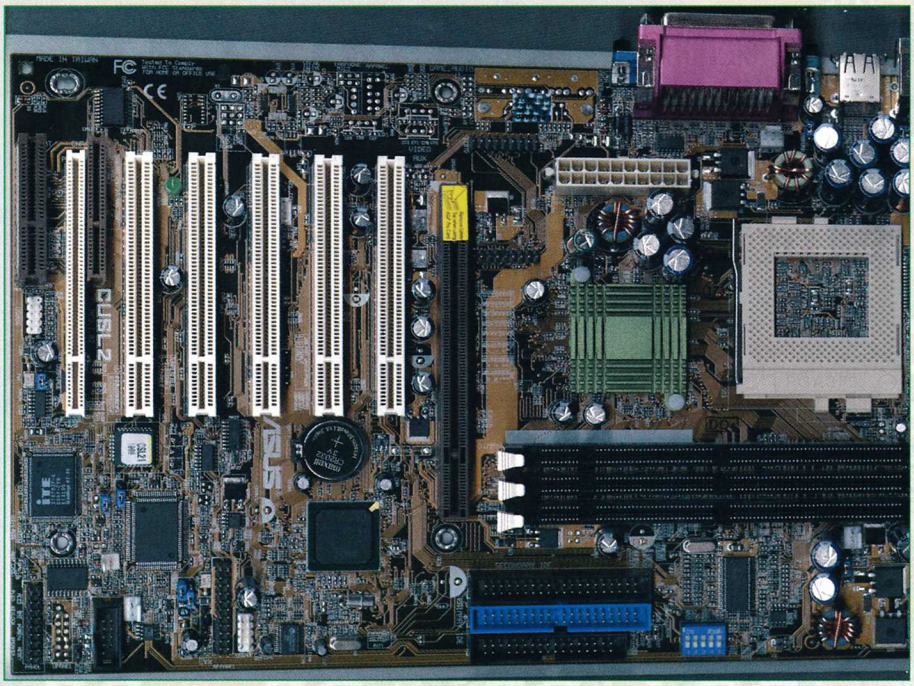
На следващите редове са представени накратко някои от популярните и утвърдени на българския пазар дънни платки. Техническите им характеристики са изложени на фиг. 2, а на фиг. 3 са посочени резултатите от тестовете, проведени с тях.

Asus CUSL2

i815E / Socket 370 / Цена:172$*

Една от най-добрите платки за PIII, които могат да бъдат намерени в момента. CUSL2 притежава наистина впечатляващ списък от характеристики, започващи с нечувани скорости на системната шина - от 66 до 200(!) MHz и възможността за фина настройка на напрежението на процесора. Всички промени се правят с изключителна лекота чрез удобния BIOS.

*** Посочените цени в статията са приблизителни и служат по-скоро като ориентир. Най-вероятно по времето, когато вие четете списанието, те ще са се променили чувствително. Затова ви препоръчваме да се обадите на някоя (рекламираща се в списанието) компютърна фирма, за да научите конкретната ситуация.**



	Asus CUSL2	Abit SE6	MSI 815E Pro	Asus P3V4X	GA-6VX7-4X
процесор	Socket 370	Socket 370	Socket 370	Slot 1	Socket 370
чипсет	i815E	i815E	i815E	Apollo Pro133A	Apollo Pro133A
сист. шина	66-200MHz	66-153MHz	66-166MHz	66-166MHz	66-150MHz
DIMMs	3	3	3	4	3
Max RAM	512	512	512	1.5GB	1.5GB
AGP	4x Pro 50	4x	4x	4x	4x
PCI/ISA	6/0	6/0	6/0	6/1	5/1
IDE	UDMA/100	UDMA/100	UDMA/100	UDMA/66	UDMA/66
настр. напреж.	1.3-3.5V	1.3-3.5V	1.3-1.95V	1.3-1.8V	не

	SYSmark 2000	Content Creation	Quake 3 demo001*
Asus CUSL2	172	31.6	126.7
Abit SE6	169	31.4	122.4
MSI 815E Pro	170	30.8	124.9
Asus P3V4X	163	30.4	124.5
GA-6VX7-4X	160	30.1	122.6

Тестова конфигурация: PIII 700MHz, 128MB PC133, GeForce 32MB DDR, Windows 98SE
*** Quake 3 демото е пуснато на 640x480 точки при 16 битов цвят**

Това е и единственото от разгледаните дъна, което предлага AGP Pro слот.
При тестовете платката се представи много добре, с което окончателно затвърди положителното впечатление. Между другото продуктът е доста подходящ за "издуване" заради разнообразието от предлагани честоти на системната шина и високата стабилност.

Abit SE6
I815E / SOCKET 370 / ЦЕНА: 157$

Abit винаги са били известни с overclocking възможностите на дъната си и SE6 не прави изключение. Системната шина се настройва лесно с помощта на SoftMenu II (по-неизвестни причини, продуктът не идва с по-новото SoftMenu III) в граници от 66 до 153MHz. Жалко, че платката не поддържа по-високи честоти, защото CUSL2 доказа, че 166MHz например не са проблем за чипсета на Intel.
Останалите характеристики на SE6 са стандартни за дъна от този ранг - AGP 4x, 6 PCI, 3 DIMM слота UltraATA/100. Продуктът се справи чудесно с тестовете и показа добра стабилност.

MSI 815E Pro
i815E / Socket 370 / Цена: 156$

Добра платка, и една от малкото, които се предлагат във версия с ISA слот. Притежава характерната за последните продукти на MSI стабилност макар и да не блести с голяма лекота на overclocking-а както CUSL2 и SE6. За да промените първоначалната честота на системната шина (граници 66 - 166MHz), е необходимо първо да се позабавлявате с двойка джъмпери, но това не е сериозен проблем, стига да не сте съвсем начинаещ в тази област. Дъното мина през тестовете без проблеми и се представи като качествен продукт.

Asus P3V4X
VIA Apollo Pro133A / Slot 1 / Цена: 122$

Умишлено избрах да представя Slot 1 дъното на Asus него, защото прави по-добро впечатление от Asus CUV4X (Socket 370). Фактът, че поддържа Slot 1 не е особено притеснителен, понеже преходници Slot 1-Socket 370 се предлагат в изобилие и не са никак скъпи. Възможностите за настройка, които платката предлага са доста и лесни за използване. Overclockерите ще се зарадват от многото честоти на системната шина (в граници 66-166MHz; все пак имайте предвид, че Apollo Pro133A се държи добре до около 150MHz, за разлика от i815), както и от прецизния контрол върху волтажа. Резултатите от тестовете са сред най-добрите, показвани от Pro133A дъно.

Gigabyte GA-6VX7-4X
VIA Apollo Pro133A / Socket 370 / Цена: 91$

Още една платка с много добра производителност и прилични възможности. Има някои дребни технически неудобства като липсата на кабел за двата допълнителни USB порта. Ако ви се наложи да ги използвате може да имате известни проблеми, понеже Gigabyte използват специални накрайници. Все пак това едва ли ще ви спре да купите GA-6VX7-4X, в случай че ви трябва качествено и евтино дъно.

ЧИПСЕТИ ЗА AMD ПЛАТФОРМА

Когато Athlon се появи преди повече от година, имаше само един чипсет за него - AMD750, който далеч не можеше да се похвали с много възможности и ограничаваше производителността на процесора. Освен това AMD имаха проблеми с производствените мощности и беше ясно, че не могат да се справят сами. Помощта дойде от VIA, които представиха KX133 - Slot-A чипсет с много подобрения спрямо AMD750, като поддръжка на повече и по-високоскоростна памет, AGP 4x и пр. Появиха се качествени дънни платки, които постепенно започнаха да разкриват потенциала на Athlon. Проблем възникна когато AMD обявиха новите си процесори - Duron и Thunderbird, които работят на Socket-A (засега Tbird се произвежда и за Slot-A, но в постоянно намаляващи количества). Изведнъж се оказа, че KX133 вече не е особено актуален, но VIA имаха готово решение - KT133. Чипсетът не се различава почти с нищо от предшественика си като изключим поддръжката на Socket-A процесори. Новите модели вече поддържат ATA-100 стандарта (за него ще стане дума в един от следващите броеве).
Ако сте решили да купувате ново дъно, забравете за KX133. KT133 е много по-актуален в момента, освен това, в

повечето случаи е на почти същата цена. На българския пазар вече се предлагат Socket-A дънни платки на производители като Asus, Abit, MSI и др. По-надолу са представени характеристиките на някои от продуктите, както и резултатите им при еталонни тестове.

Abit KT7
KT133 / Socket-A / Цена: 145$

Много добра платка на приемлива цена. Предлага се и във вариант с RAID контролер (около 165$). Натройките на различните параметри, включително и промяна на множителя на процесора (до 12.5) се правят елементарно с помощта на SoftMenu III. Дъното се държи стабилно и мисля, че е излишно да споменавам отличната му поносимост към overclocking. Този модел не поддържа ATA/100 (за подобен лукс трябва да си вземете Abit KT7-Raid)

Asus A7V
KT133 / Socket-A / Цена: 165$

Платката много наподобява Abit KT7 и като възможности (вкл. "издуване") и като производителност. Специално за маниаците на тази тема, Asus са предвидили малка екстра в BIOS-а на A7V наречена "Stepless Frequency Selection". Тя позволява мегахерц по мегахерц да издувате честотата на вашия процесора и по този начин ви дава възможност да изтискате и последния мегахерц в повече. Малка разлика е липсата на 6-ти PCI слот и наличието на AGP Pro слот. Макар, че в момента е абсолютно ненужен, Abit има вграден ATA-100 контролер на Promise. Допълнителните екстри, включени в тази дънна платка са вградената заукова карта на Cirrus Logic CrystalClearSoundFusion както и AMR слот .

QDI KinetiZ 7T
KT133 / Socket-A / Цена: 115$

Добро дъно, което наскоро се появи в България. Няма толкова възможности каолкото конкурентите си, нито пък е изключително надеждна, но е много добър избор за хора с малък бюджет. В случай че смятате да купувате Duron, KinetiZ изглежда подходяща, като дори може да ви се удаде да издуете малко процесора. Е, ако 40-50$ в повече не са голям проблем за вас, по-добре е да се насочите към Abit или Asus.

	Abit KT7	Asus A7V	QDI KinetiZ 7T
процесор	Socket-A	Socket-A	Socket-A
чипсет	VIA Apollo KT133	VIA Apollo KT133	VIA Apollo KT133
сист. шина	100-183MHz DDR (EV6)	90-145MHz DDR (EV6)	100-133MHz DDR (EV6)
DIMMs	3	3	3
Max RAM	1.5GB	1.5GB	1.5GB
AGP	4x	4x Pro50	4x
PCI/ISA	6/1	5/0	5/1
IDE	2 UATA/66	2 UATA/ 66/100	2 UATA/66
настр. напреж.	1.1-2.03	1.1-1.85	не

	SYSmark 2000	Content Creation	Quake 3 demo001*
Abit KT7	182	34.5	134.9
Asus A7V	183	34.1	134.1
QDI KinetiZ 7T	179	34.6	133.4

Тестова конфигурация: Athlon 800, 128MB PC133, GeForce DDR, Windows 98SE* Quake 3 демото е пуснато на 640x480 при 16 битов цвят

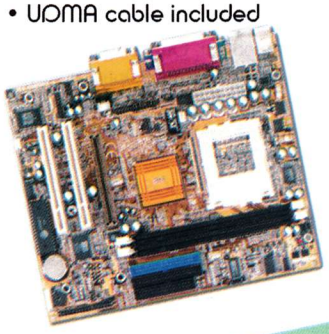
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Решили сте, че е време да да развържете кесията? Ако тя е достатъчно пълна и сте привърженик на PIII, Asus CUSL2 е най-доброто, което се предлага в момента. При по-малък бюджет можете да се спрете на дъно с VIA ApolloPro133A чипсет. В тази област Gigabyte че ли предлагат най-добро съотношение цена/производителност. В случай, че предпочитате AMD платформа, ви препоръчвам Abit KT7. Ако търсите нещо по-евтино, QDI KinetiZ е добро решение, а по времето на излизане на статията, би трябвало широко да се предлагат подобни продукти на Giagabyte и MSI, както и от Elite Group.

AGP Pro

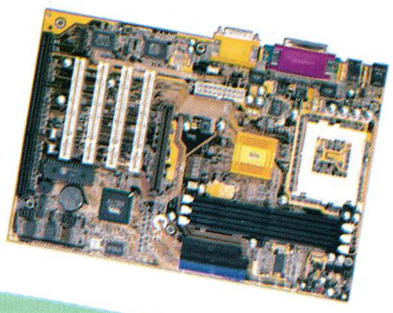
Като производителност не се различава от стандартния AGP 4x слот. Особеното при Pro версията е, че поддържа карти, изискващи голяма мощност. Предлага се в два варианта - Pro50, който може да се използва с ускорители с мощност до 50W, и Pro110 - както личи от наименованието, тук границата е 110W. Напрактика в момента няма карти, които да се нуждаят от такива мощности, така че липсата на подобен слот в повечето дъна не бива да ви смущава.

P6STP-FL
- 128 bit
- up to 64 MB Video
- 4 channel Real Sound
- digital spdif i/o
- 56K modem
- UDMA 66 IDE
- up to 1 GB RAM (150 Mhz)
- Coppermine ready
- Raiser Slot (TV out, video RAM)
- UDMA cable included



качество без конкуренция

P6VAP-A+
(built on VIA 694x)
- AGP4X
- 4 channel Real Sound
- digital i/o
- 56K modem
- UDMA 66 IDE
- up to 1.5 GB RAM (150 Mhz)
- Coppermine ready (150 ready)
- UDMA cable included



София, ул. Гурко 27Б, тел. 02/ 980 5005, 980 6284
web: http://skiz.aster.net, mail: skiz@aster.net

Оптимизирайте компютъра си

...или как играя Diablo2 с 32MB RAM

автор: FonManiac

Надали е останал човек (човек = играч, то други има ли?) който да не е играл Diablo. Играта стана родоначалник на едно разклонение в RPG жанра, създадоха се гилдии, разменяха се предмети. После всеки започна да си модифицира героя както му падне и на мен лично ми стана безинтересно да играя. И започнах да чакам Diablo 2. Няма да ви занимавам с душевните си терзания (Искам го! Искам го! Какво правят тези идиоти от Blizzard, няма ли поне веднъж да си спазят сроковете??), но най-накрая ми попадна в ръчичките. Не съм се радвал така на игра от години, разопаковах (купих си оригинална версия и не съжалявам за нито лев от парите които дадох), инсталирах, загасих всички лампи, сложих слушалките и потънах в играта...

Компютърът на който играех тогава беше Pentium II Klamath 400, 128MB RAM, Ati видеокарта която не поддържаше 3D, Windows NT4 Workstation. Системата беше добра и понеже играта не беше изцяло 3D, а само с поддръжка на такива ефекти, видеокартата не даваше голямо отражение върху общата производителност. Имах постоянен, бърз Интернет, играех в Battle.net и бях щастлив човек. По този повод да ви кажа, че Barbarian + Necromancer е убийствена комбинация. И още един съвет, който малцина знаят: Преди да продадете някой предмет на търговците, поправете го. Ще бъдете на печалба в крайна сметка - пробвайте сами :). От една синя броня спокойно могат да се изкарат 1000-2000 злато, може и повече. Внимавайте само със супер скъпи предмети, защото те имат ограничение за парите срещу които можете да ги продадете - ако предмета струва 9500 и вие дадете 2000 за поправка, може да се окаже, че играта ви дава 10000 за поправения предмет. Но това са много редки изключения, като цяло метода е адски полезен в началото когато всяка монета е ценна, а пък и после - с едно щракане на мишката цяла торба злато :). Но, към темата. Всеизвестно правило е, че всяко хубаво нещо си има край и по независещи от мен причини трябваше да се простя с онзи компютър, със супербързия Интернет и да заприличам на редовия геймър, който се задоволява с това което има. Машината която ползвам в момента (дори и в този момент докато пиша) е Celeron 366, 32MB RAM, Voodoo3/2000, Windows 98SE. Знаейки, че Diablo 2 е оптимизирана за Glide (което значи, че ще върви супер на Voodoo, а собствениците на Riva ще страдат) се надявах 32-та ми мегабайта RAM и Celeron-ът да не ме забавят много. Чувал бях оплаквания от различни хора с по-мощни машини от моята, но нито един от тях не беше с Voodoo3.

Мда, надеждите ми бяха изпепелени, защото играта вървеше зле. Дразнещо. Стържещо. Насечено. Не позволих обаче на отчаянието да ме обземе, изключих телефона, пуснах щорите и се захванах да си оптимизирам системата.

Първото и най-важно нещо е BIOS-а. Това са настройки за вашия компютър, като вид на процесора, вид на паметта, на твърдия диск и различни други параметри, които се зареждат веднага след като пуснете компютъра си и които Windows ползва наготово. Там има настройки, които неправилно нагласени могат забавят много сериозно вашата машина. Бедата е, че няма универсално разрешение на проблема - за всяка система настройките са специфични. Имате 2 възможности за действие - да повикате някой приятел, в чиито компютърни способности и умения не се съмнявате и да го помолите да погледне настройките на BIOS-а ви. Хубава предохранителна мярка е преди да го извикате да си изпечатате или препишете оригиналните стойности, та ако ви се струва, че вместо по-добре компютъра ви работи по-зле, да можете да върнете старото положение. Влизането в менютата на BIOS-а става почти веднага след като пуснете компютъра си - обикновено с клавиша Del, но при мен става с Esc и после F2. Огледайте надписите които се появяват в началото - трябва да пише нещо от вида "Press ... key to enter Setup". Втората възможност е сами да експериментирате с настройките, което **НЕ ПРЕПОРЪЧВАМ !!** Някои дънни платки позволяват да се променя волтажа на процесора чрез BIOS и има опасност ако го промените да се окажете с изгорял процесор (тяхната гаранция обикновено е 1-2 седмици, и фирмата няма да ви го смени дори и да не сте отваряли кутията). Правилото "не разбирам - не пипам" може да ви спести много главоболия. Нещо което можете спокойно да направите, е да изберете опция "BIOS defaults" ако има такава, която ще ви зареди стандартни настройки. Още по добре е ако има нещо от рода на "Optimal settings" - предполага се, че ще се установят най-добрите за вашата система настройки.

Какво следва? Ако не сте с Windows 2000, ME или NT, значи имате 2 DOS файла, **config.sys** и **autoexec.bat**, които се изпълняват преди да се зареди Windows (без ME, може да имате и други файлове с такива имена и разширение .dos или друго, от тях не се интересуваме). Те се намират в главната ви директория на диск c:\ , ако не ги виждате опитайте да зададете от Explorer от менюто горе View, Folder options, пак View, Show all files и потвърждавате с OK. Сега трябва вече да ги виждате, ако пак ги няма значи липсват (очевидно), но това не трябва да ви притеснява - просто прескачате тази част. От тези файлове едно време се зареждаха всички необходими за работата на компютъра програми, но сега Windows се грижи сам за това. Обаче може да имате някоя по-екзотична платка, звукова карта примерно, която да иска нейните драйвери да се зареждат там, но по вероятно е, че тези файлове просто са излишни за вас. С риск да стана досаден (но надявам се за последно) не е лошо да имате подръка някой разбирач да ги погледне. Нещото което може да свършите сами е да ги преименувате - ако се появят проблеми, ги възстановявате. Може да се окаже, че Windows сам си ги е възстановил - чудесно, повече не се занимавате с тях.

И ето, достигаме и до самия Него, появява се картинката с облаците (освен ако не сте я сменили с нещо по-приемливо - примерно Бил Гейтс размахва знаме с пречупен кръст) и започваме основната част - оптимизация на Windows. Задължително условие за оптимална работа е да следите и да си инсталирате последните драйвери за вашите дъно, звукова, видео и други карти, като най важни са тези за видеокартата и дъното. Последните драйвери на Nvidia според тестовете вдигат производителността значително! Затова проверявайте редовно из интернет или пък в дисковете на списанието за нови драйвери.

А сега, ето един списък с препоръки:

1. Ако сте инсталирали много шрифтове - махнете ги.

2. Махнете всички програми, които се зареждат при стартиране на Winodws - като натиснете ctrl + alt + del ще се появи един прозорец, в който можете да видите всички програми, които са в паметта на компютъра в момента. В идеалния случай, когато нямате нищо излишно трябва да се виждат само "Explorer" и "Systray". Разбира се, може да има програми, които желаете да останат - но колкото са по малко толкова по-добре. Как да махнете програмите? ctrl + alt + del, посочвате името и натискате "end task". Това е груб метод и си струва да се използва само ако искате за момента да махнете нещо, което да се зареди пак при следващото стартиране на компютъра. Ако искате да спрете програмата за постоянно, трябва да я деинсталирате или да поровите из опциите за наличие на възможност да се спре автоматичното й зареждане с всяко стартиране на Windows. Ако няма или не можете да откриете, използвайте програмата msconfig (бутона Start, Run, пишете msconfig и натискате Enter). Тук имате достъп до много от

важните места на Windows, включително и до файловете autoexec.bat и config.sys, за които споменах преди. Натискате Startup (горе дясно) и изключвате програмите, които не искате да се зареждат. Внимание! Можете да си докарате излишни главоболия като изключвате каквото ви попадне. Препоръчвам да спирате само програми, имената на които може да видите като натиснете ctrl + alt + del, изключение прави Systray - трябва да остане.

Алтернативен и далеч по-безопасен, но и с по-малки възможности е следният начин: отивате в C:\WINDOWS\Start Menu \Programs\StartUp. Това е една специална директория, от където се зареждат програми при всяко пускане на Windows - изтрийте което сметнете за ненужно (аз лично съм изтрил всичко, но вие за всеки случай изкопирайте иконките някъде преди да триете - за да можете да възстановите старото състояние). Ползата си струва усилията ви.

3. Проверете дали DMA опцията за вашия твърд диск е включена: щракнете с дясното копче на иконата My Computer, Properties, Device manager, Disk Drives, върху твърдия диск (щото там е и флопито), Properties (бутон долу), Settings и ще видите да пише DMA. Ако пред него има бяло прозорче без отметка - сложете му.

4. Виртуалната памет на Windows - когато имате малко RAM, част от твърдия диск се използва като заместител (доста неефективно но много по добре от нищо). Повтаряте горните стъпки докато стигнете до Device manager, после бутона Performance горе в ъгъла и Virtual Memory долу в ъгъла, натискате на Let me specify my own virtual memory settings и на полетата Minimum и Maximum задавате еднакво число. Колко? Максимума който можете да си позволите, но не повече от 300.

5. Като вървите по същия път, вместо Virtual Memory натискате File System. За Typical role of this computer задавате Network server. Read-ahead optimization докрай вдясно.

6. Там където сте сега, натискате CD-ROM. Supplemental cache size докрай наляво, Optimize access pattern - No read ahead (това ще освободи памет за сметка на по-лоша работа на CD-то, но за нас това е без значение, както ще стане ясно малко по натам).

7. Ако сте с 98 или по-тежък Windows, но ползвате FAT16 - преминете към FAT32. Проверка можете да направите като от Explorer щракнете с дясното копче на твърдия си диск, после Properties. Над информацията за използвано и свободно място пише FAT или FAT32. Прехода става от Start menu, Programs, Accessories, System tools, Drive converter. Имайте предвид, че ще ви трябва специална програма за да върнете старото състояние и ако има и друг който ползва компютъра питайте защото може да му е необходим FAT16. Не правете това и ако диска ви е компресиран.

8. Дефрагментирайте си диска редовно (всеки месец примерно) - това подобрява скоростта на работа. Вървите по пътя от горната точка, но вместо Drive converter - избирате Disk defragmenter. Пускайте често и Scandisk.

9. Изключете wallpaper-а. Правите го с щракане на дясното копче някъде върху екрана с иконите, Properties, изберете None от менюто. Докато сте там - щракнете на Effects и махнете всичко от което можете да се лишите в менюто Visual effects. Отидете и на Web - махнете View my Active Desktop as a web page ако е включено. Изключете всякакви звуци, анимации, теми които сте слагали допълнително - екрана може да изглежда по-добре с тях, но компютърът работи по-зле.

10. Като използвате Windows, постепенно по вашия диск се натрупват "излишъци". Програми и драйвери които не са се деинсталирали правилно оставят "останки" във директорията на Windows или записи във служебните му файлове (т.нар. registry). Преди да разчистите може да се подсигурите срещу изненади като копирате на сигурно място файловете System.dat и User.dat (скрити са и се намират в директорията на Windowds), ако възникнат проблеми ще можете да възстановите старото положение. Изчистването ръчно е почти невъзможна задача, затова ще ви препоръчам някои полезни програмки. Първата е RegClean, която може да изтеглите от http://support.microsoft.com/support/downloads/DP3049.ASP - тя ще изчисти нежелани записи. От ненужни файлове се отървавате с Clean System Directory, от http://www.ozemail.com.au/~kevsol/sware.html. Тази програма премества всички "излишни" според нея файлове, а за вас остава задачата да проверите дали всичко работи нормално и ако е така да ги изтриете, а ако има проблем винаги можете да ги върнете обратно в windows\system директорията.

11. Следващото нещо е свързано с употребата на паметта. Нормално Windows не чака да се свърши свободната памет и тогава да почне да чете от диска, а всяко използване на диска (HDD) вместо паметта (RAM) е свързано със забавяне. С тази настройка обаче, ще го накараме да прави точно това. Натиснете Start, Run, напишете sysedit и потвърдете с OK. Щракнете там където пише system.ini, намерете секцията [386Enh] и добавете "ConservativeSwapfileUsage = 1" (без кавичките) най-отдолу в списъка (преди следващото заглавие заградено в квадратни скоби [ ]). При някои системи това има позитивен ефект, при други негативен, така че ако вместо подобрение има влошаване - изтрийте добавения ред.

12. Друга интересна опция която може да промените от файла system.ini е размера на паметта който служи за дисков кеш. Най-просто казано, част от паметта се заделя за да ускори работата на диска. Ако е отделено прекалено много, няма да има памет за играта. Ако е малко - когато се наложи да се прочете нещо от диска ще става бавно и ще има големи накъсвания. Нещата са "на кантар", експериментирайте за оптималните за вашата машина числа. Отивате на секцията [vcache], добавяте един ред "MinFileCache = 4096" за минималния размер (в случая - 4096KB или 4MB RAM) и един "MaxFileCache = 8192" за максималния. Числата 4096 и 8192 можете да променяте докато останете доволни. Повече от 10, дори 8MB според мен е безмислено за горна граница, също под 512KB няма смисъл за долна граница. Има програми, които настройват оптимално вашия кеш според нуждите които имате - една от тях е Cacheman, повече информация за нея на www.outertech.com/english/index.html.

Дотук орязахме тлъстините на вашия Windows и не само игрите, но и всичко което пуснете на него ще работи по добре. А сега някои конкретни неща за Diablo 2.

13. Копирайте файловете от играта на твърдия си диск. Той работи МНОГО по-бързо от CD. Тези от вас, които играят с Virtual CD няма нужда да правят нищо, но за хората, които имат CD-ROM дискове - копирайте файловете D2CHAR.MPQ и D2MUSIC.MPQ от Diablo II Play Disk в директорията на Diablo-то.

14. Пуснете играта в 2D режим ако досега сте били в 3D. Не бързайте да се възмущавате, това не е моя измислица, препоръчват го от Blizzard. Щракате на Start, Programs, Diablo II, Video Test и избирате 2D опцията. Друго още по крайно средство което препоръчват (но което аз не съм изпълнил) е да играете на прозорец - щракате с дясното копче на иконката на Diablo 2, и добавяте - w в Target полето - ще се получи нещо от вида "C:\Program Files\Diablo II\Diablo II.exe" - w .

15. В самата игра - от Sound менюто махнете музиката, 3d sound - off, environmental effects - off. От Video менюто - всичко което може на off, lighting quality - low.

Това е. Може да не изпълните всички съвети, макар че някои от тях вървят в комплект - както намаляването на кеша на CD-то и съответно копиране на файловете на твърдия диск. Ако намалите кеша но не копирате файловете ще имате проблеми ;). Не очаквайте гигантски ефект, но ефект ще има - при мен той беше забележим, но аз не правих компромиси и например махнах всички програми - описаната процедура в точка 2. Ако сте изпълнили съветите, но ви се иска играта да върви още по-гладко, можете да опитате (ако вече не сте го направили) овърклок. Ако не желаете да си правите експерименти, но пък имате спестени някакви $/DM/лв. - може би е време за ъпгрейд? Ако сте с 32MB RAM - задължително купете още, дори и 64 вече не е достатъчно. Ако процесора ви е под 300Mhz - трябва ви по-добър.

Желая ви успех!

PROXOMITRON

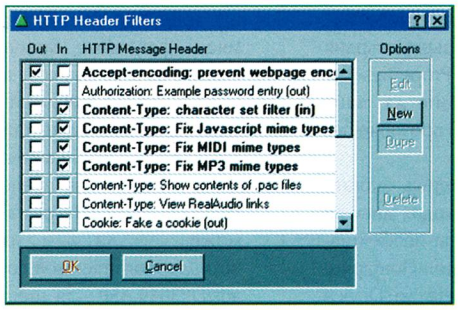
Спестете Интернет трафик като филтрирате рекламните банери по Уеб страниците

автор: Chappy

Напоследък, когато се заговори за неволите и проблемите с който средностатистическият интернет сърфист се сблъсква в ежедневната си разходка из дебрите на Мрежата, все се казва, че всички негативни проблеми - прекомерна реклама, тежки сайтове, нежелан дизайн и прочие неприятни за окото и нервите елементи, са неизбежни. Но не е така. Колко пъти сте се сблъсквали със сайтове с по 5-6 рекламни банера и куп новоотварящи се прозорци, които ви "отвличат" най-нахално? Няма човек, който да не е бил изпадал в ужас и отчаяние при вида на куп нови прозорци, които, щом се затворят, отварят нови прозорци, а като ги затворите... слава Богу, тук вашият Internet Explorer тактично решава да забие... Както сте се досетили, решение има на всеки проблем и то не е Internet Explorer 6.0! Съществуват програми, наречени уеб филтри, които в реално време проучват получаваните HTML файлове и ги "почистват" от нежелан код преди да бъдат подадени към браузера. Така нежеланите реклами изчезват, прозорци не се отварят... мечта...

Уеб филтри много, но ако вярвате, че истината е в малките, функционални и бързи програми, достатъчно е да заложите на Proxomitron. Тази програма работи с всички браузери, като ведньж стартирана тя създава локален прокси сървър на вашия компютър. Необходимата настройка на опциите на избрания от вас браузер се свежда единствено в Options панела да се намери мястото къде то се записва proxy address-а и да се въведе текста "localhost". Ако използвате proxy сървър поначало, трябва само да си запишете адреса и да го въведете в меню Proxy на Proxomitron. Сторите ли това, не е нужна никаква допълнителелна нагласа. Proxomitron стартира в tray полета на вашия компютър, отнемайки смешните 190 килобайта памет. За сметка на това обаче, още първата отворена страница ще ви изненада приятно - повече (почти) няма да срещнете реклама в Интернет.

Как работи Proxomitron? Подобно на повечето уеб филтри, Програмата създава става "посредник" между вашия браузер и Интернет. Нагласен така, както е посочено по-горе, браузерът задава заявката на страници, изображения и файлове не направо към свързания с вашия компютър интернет сървър, а на Proxomitron, който от своя страна изпраща заявката по-нататък и получава информацията, като прилага спрямо нея набор от правила, които издирват "нежелана" информация, замествайки я с друга или изкривайки я. Proxomitron насетне подава променената страница на вашия браузер. Всичко това отнема не повече от части от секундата и като процес е напълно незабележимо. Интерфейсът на Proxomitron е лековат и приятен, с възможност да се заредят различни графични обвивки - skins. Няма да имате никакви проблеми с боравенето с различните опции. Нещо лошо може да се каже единствено за помощния файл, съдържащ оскъдна информация, който авторите явно са сложили само между другото.



Това, което прави Proxomitron по-добра от много други програми, е не само малкият обем и изискуеми ресурси, но и прекрасния скрипт език, с който могат да се пишат нови филтри. За съжаление, описанието на скрипт езика почти липсва в помощните файлове предлагат резюме на използваните команди, което изисква компютърен оператор с 20-годишен стаж и няколко опаковки аспирин. За щастие, изготвените филтри са прекрасни и вършат невероятна работа - като се почне с премахването на рекламни банери, javascript реклама, на броячи, на неприятни за окото фонове, на звук и MIDI фоново озвучаване, на отварящи се прозорци, на изображения (вече не е нужно да използвате Opera, за да се отървете във всеки момент от купищата нежелани картинки). Благодарение на Proxomitron можете да изключите също Java и Java Script, да скриете типа на браузера си, да фалшифицирате cookie-та, да премахвате frames и layers, дори да трасформирате таблици в текст... Въобще, готовите филтри са повече от това, което много други програми предлагат като функции. И най-важното е, че наистина работят при това добре. След едномесечна сериозна работа с Proximitron до този момент само едно рекламно каре успя да се пребори с уеб филтъра - само една от стотиците страници, които посещавах всеки ден!

Ако вече е време да си поговорим за shareware и регистрационни такси, ще останете изненадани - нито дума няма да спомена за заплащане. Proxomitron няма всички екстри на AdGuard и куп други комерсиални и полукомерсиални програми, но работи също толкова добре, и е безплатна. Естествено, ако програмата ви хареса и решите да станете регистриран потребител с чиста съвест - внимание! - трябва да закупите CD диска с албума на японската група Shonen Knife, чиито парчета до едно съдържат думичката Knife - "Brand New Knife", "Let's Knife",... Не. не, тук автора на статията не се е побъркал от преумора, вината е изцяло у създателите на прекрасната иначе програма, които са си баш японци! Така Proxomitron се оказва програма, която се бори срещу рекламата, а в същото време е самата тя реклама...

Е, какво ми пука, ще възкликне всеки редови читател, и донякъде (нали не е японец, горкия...) ще е прав за себе си. Proxomitron ще намерите на сайта на списанието. И край на рекламите... виж, като стана дума за реклама... Рекламирайте в списание Gamers' Workshop, това е най изгодната инвес... Хей, ама къде изчезнаха всички...

ЗДРАЧ НАД ЕНДИВАЛ

Какво е ролева игра - Role Play Game (RPG)? Игра, в която играчите поемат ролята на създаден от тях герой, изживяват приключения, срещат се с различни същества, изследват подземия или с две думи прекарват си добре в свят коренно различен от обитавания от нас. Жанрът ролева игра е добил огромна популярност на запад, докато у нас все още няма издадена нито една подобна книга. Да, казах книга. Защото всеки почитател на компютърните игри е чувал за Baldur's Gate, Might & Magic и т.н., но те са само подобие на истинските ролеви игри. Казвам подобие, понеже в тях играчите са ограничени от системата откъм възможността за реакция и действия. Да вземем например среща с демон, който според договора с местния лорд, трябва да бъде убит. В повечето компютърни ролеви игри единствената реакция в случая е - героят си плюе на ръцете, отваря книгата с магиите или хваща ръкохватката на оръжието си и започва боя. Докато в една истинска "настолна" ролева игра играчите имат много по-голяма свобода на действие - например един ще забаламосва с лъжи демона, отвличайки вниманието докато другите заемат по-изгодна позиция или си приготвят подходящо заклинание. Предполагам, че сте забелязали, че при компютърните игри говоря за "играч" и "герой", а при настолните за "играчи" и "герои". Това се дължи на факта, че минималният брой участници са трима: двама играчи и един Разказвач, който изпълнява ролята на целия свят - той играе всички кръчмари, убийци, киборги, капитани от градската стража или звездната флота,той поставя капани и препятствия пред играчите, дава им задачите за изпълнение, определя климата и времето и т.н.

С две думи светът на една настолна ролева игра е съвсем цялостен със същата свобода на действие, която имаме ние в реалния живот, само че приключенията, които могат да се изживеят в него не са нещо, което може да се случи на Земята.

И така... историята, която ще ви разкажем започва преди близо две години в една студена и мрачна зимна вечер. Слънцето отдавна се беше скрило и в старата зала цареше полумрак. Няколко тъмни фигури влязоха в нея и с тях нахлу ярката светлина. Младежите разговаряха оживено за митични зверове, древни земи и бойни полета. Изведнъж един от тях каза: "Какво ще стане ако съберем горгоните, елфите и върколаците на един континент?"Това беше вечерта, когато за първи път се появи идеята за Ендивал. От тогава вече две години работим по първата българска ролева игра. А ние сме Божидар Грозданов (Bave) - магистър английска филология в СУ, Владимир Джурджев (Arador) - студент V курс риска филология в СУ, Асен Цветков (Wolfy) -студент III курс българска филология в СУ и Георги Симеонов (Calader) -студент I курс по анимационно кино в НБУ, както и Юри Боянов - - студент IV курс риска филология в СУ, който ни помогна за класификацията на оръжията и много други неща.След двугодишен упорит труд в началото на декември се надяваме да пуснем на пазара "Здрач над Ендивал".

В този фентъзи свят играчите могат да си изберат от 6 раси: Светли Елфи - притежатели на небесния дух обичащи пътешествията и приключенията, живеещи в хармония с природата; Горгони - горди и силни същества обичащи студа и ураганите, които имат малко общо с горгоните от гръцката митология, въпреки че могат да вкаменяват с поглед; Хора - надали е необходимо да се каже нещо повече за тях, същества навсякъде гонени и навсякъде приети; Здрачници - същества с бледа кожа и обвити в дълги плащове, които обичат три неща - родните си езерни гори, парите и кръвта на враговете си; Тъмни Елфи - непредсказуеми и войнствени, във вечна война с не-мъртвите, тихи и безстрашни, непрестанно пазещи спомена за подземните си цитадели; Върколаци- деца на огъня и родени войни, които носят товара на своето проклятие.

Играчите могат също да изберат от пет класа: Воини - силни и безстрашни; Авантюристи - ловки и коварни; Магьосници - притежаващи власт над Сили непонятни другиму; Духовници - избраници на божествата; Алхимици - потайни и неразбрани. Освен това и отделните умения и качества специфични за всяка раса и клас за всеки герой има и още близо 30 допълнителни умения, над 200 магии и молитви, 28 класа оръжия, изключителен избор от предмети, както и седем божества и множество полубогове, които бдят над всичко.Играта си има оригинална система за правене на магии, изричане на молитви и водене на битки, както и парична система, различна от повечето досега.Приключенията, които преживяхме в Ендивал ни насърчи да работим по-усилено и скоро читателите и феновете на игрите ще имат възможността да държат в ръцете си първата българска ролева игра.

Очаквайте скоро повече информация или посетете страницата ни на:
http://endyval.hit.bg

А ето и част от книжката:

...Карган Лин бавно избърсва свещената гривна на ръката си. Бледото оранжево сияние продължаваше да я обгръща като парче плат, сякаш е неразделна част от нея.

- Хазерот не ни е изоставил - прозвучава плътният му глас - Пещерата има изход и ние ще го открием с Негова помощ

- Както каза и миналия път ли? - чува се детски глас.

Източникът на гласа - младеж на около петнадесет години с бледо-синкава кожа и дрехи от подобен цвят - с бърза крачка се приближава до него. На няколко сантиметра над лявата му длан блести малка сфера, като покрива малка част от пещерата с бледожълта светлина.

- Казах ви аз, че не трябва да си хабя магиите напразно, но вие едно си знаете! - продължава гневно момчето към малката групичка. - Сега съвсем останах без мана! Ако още нещо изскочи едва ли ще мога да го спра.

- Ами така е, като се правиш на велик, Сиахо - казва Брит`тин и се прозява.

Тя е елф, също и магьосник, както момчето, но това съвсем не гарантира добрите им отношения. Честно казано такива изцяло липсват.

- Можеше да се мине и без да изстреляш няколкостотин висулки по онзи скелет.

- Поне направих нещо, за разлика...

- Тишина - прошепва някой.

Гласът едва се чува, но мигновено всякакви разговори спират. Всички погледи се насочват към водача на групата - Лиондрес.

- Е?- обръща се той към тъмния елф до него - Какво можеш да ми кажеш?

- Към десетина - другият продължава да опипва меката пръст - Минали са скоро, много скоро.

- А това значи, че може да са още тук - довършва изречението Лиондрес. -

Благодаря за предупреждението, Армион. Вече ще сме нащрек - обръща се той към останалите - Всички ще сме нащрек.

Настъпва кратко мълчание прекъснато от веселия глас на Каладер.

- Спокойно - усмихва се той и неумело размахва меча си. Очевидно са му необходими още доста уроци - Зареди съм Предупреждение. Достатъчно е и малка опасност да ни заплашва и...

Преди да може да се доизкаже тялото му е обгърнато от ярка виолетова светлина. Без да се колебаят за миг Лиондрес и Армион изваждат мечовете си последвани от Брит`тин, която опъва тетивата на лъка си готова да изстреля две стрели към дъното на пещерата.

- Лин, не можеш ли да се превърнеш във вълк? - изпищява Сиахо.

Очите на духовника светват с огнена светлина, но това е всичко. Върколакът запазва сегашната си форма, решил единствено да се осланя на вярата и свещената секира в ръцете си.

От дъното на коридора бавно се приближават две огромни фигури.

- Троли! - казва Армион и започва бавно да отстъпва назад.

Без да се нуждаят от покана останалите от групата последват примера му. Всички с изключение на един. За разлика от спътниците си той изобщо не се притеснява от приближаващите туловища, дори тихичко се смее. Сивите му ръце се протягат напред, всяка насочена към един от тролите.

- Берсерк! - думата изпълва пещерата.За известно време изглежда сякаш нищо не се е променило... до момента, в който двете чудовища почват де се бият помежду си.

- Фукльо - промърморва Сиахо на фигурата до себе си - Ако имах достатъчно мана и аз щях да се справя.

- Нали все пак ни отърва от тях? - поглежда го двойно по-висок от него върколак.

- И за какво бяха тези викове, това сочене? - скръства ръце момчето - Имам чувството, че с нищо не е по-добър от Брит`тин. Честно казано всички към Огненото Течение...

Без предупреждение малката синя фигура изведнъж се издига на метър нагоре и не спира, докато главата на момчето не се ударя в тавана.

- Схахна - казва върколакът на висок глас. - Сиахо не бе особено впечатлен от магията ти.

В отговор здрачникът просто се изхилва.

- Престанете - отново си чува тихия глас на Лиондрес - В момента си имаме по-големи грижи...

- Какви? - чува се почти в хор.

- Каладер още свети...

MUD: Он-лайн ролеви игри

Първи стъпки към MUD игровите вселени

автор: Chappy

Някои неща трудно се поддават на обяснение по познатия ни начин. Едно е да напишеш статия за най-новата ролева игра, ама друго си е да седнеш и да драснеш дори и страница за това "какво, аджеба, е ролевата игра?", и то така, че на всички да им стане ясно за какво говориш. Все едно в началото на десетилетието да обясняваш "що е то триизмерен екшън и има ли той почва у нас". Може би, защото има неща, които не можеш да опознаеш. без да се докоснеш до тях. Някои от тях на този, иначе простичък свят, понякога са толкова трудно обясними, че най-добрият начин да ги опознаеш е не да слушаш за тях, а да ги видиш и пипнеш. Все пак птиците се учат да летят, когато бъдат изхвърлени от гнездото...

---> Хей, човече, отклоняваш се от темата! Стига с тези философски изблици и си погледни заглавието - там пише MUD! Почвай да говориш за MUD!

Добре, добре, тази статия е за MUD игрите. Накратко, бихте могли да си ги представите като онлайн ролеви игри. Точно така - като познатите ви (основно отстрани, цъкайки с език) Everquest, Ultima Online и много други. Само, че за разлика от изброените лъскави заглавия от последните няколко години, MUD игрите са техните прародители, с над 15-годишна история, които съществуват и се радват на голяма популярност и до днес. Те представляват странна смесица от ролева игра и текстови куест в реално време - може би най-близкият аналог, познат на някои от вас.

---> Текстови куест? Реално време? Някакси не го виждам, да ти кажа, дай пример...

За тези, които не могат да си го представят, MUD игрите изглеждат като интерактивна история, изцяло написана с текст (основно на английски език), която се пише в реално време и позволява да изписвате команди, които се трансформират в действия. Например "вземи бронята", "убий трола", "кажи 'Здравей! Как си?" и т.н. За разлика обаче от приключенските игри, където на всяко ваше действие, независимо кога е написано или подадено, отговаря задължителен определен резултат, MUD игрите са в реално време. Например: влизате в стая в която има трол. Това се изписва на екрана. Докато напишете "убий трола" изведнъж може на екрана да се появи съобщение "Тролът напусна стаята през източната врата." и вече го няма. Ако друг персонаж, управляван от жив играч реши в този момент да влезе в същата тази стая, съответно съобщение от рода на "Рангур Викинга влиза в стаята." ще се появи без въобще да е необходима ваша реакция. Ако този друг човек иска да ви каже нещо, на екрана ще се изпише текст, подобен на "Рангур казва, "Здравей, какво правиш тук?", на което може да се отговори с команда от рода на, "кажи "Нищо, само си хабя времето..." и той ще получи съобщение, че ти му казваш именно това. Ако искаш да напуснеш стаята, написваш "изток" и героят ти се понася през вратата към друга локация. Другият играч, в случая Рангур, вижда на екрана съобщение, че напускаш стаята.

---> Добре де, това хубаво, но не мислиш ли, че... Текст - това звучи примитивно!

Наистина основната причина да не сте чували за MUD игрите е фактът, че те не предлагат приключения наготово. Няма красиви картинки, невероятни ефекти, прекрасни мелодии и звукови ефекти - всичко това е поставено на плещите на въображението, подобно на истинските ролеви игри. Благодарение на тази "примитивност" обаче MUD игрите са достъпни за хиляди играчи, имат повече възможности от графичните си събратя (поради простичкия факт, че е по-лесно да опишеш нещо, отколкото да го нарисуваш, при това в модното напоследък 3D), удивително бързи са като трафик (все пак едно е да изпратиш няколко реда текст по мрежата, а друго - тонове графична информация) и не изискват нищо повече от един Telnet клиент, навместо закупен легално продукт за всяка специфична игра.

А като заговорим за това, както изискват, MUD игрите не изискват пари. Точно така - до една този тип он-лайн игри са безплатни. Не защото се елементарни и се правят за няколко дни - има MUD игри които са разработвани в рамките на 5-6 години. Благодарение на усилията на стотици програмисти днес всеки може да си свали безплатно софтуер за създаване на MUD сървъри. Този софтуер няма никакви изисквания и не е често срещано явления някой мальк MUD да се "помещава" на забравен от бога 486, постоянно свързан в Интернет, или просто да използва мизерни проценти от ресурсите на големите сървъри. Затова, по традиция, този тип игри не изискват заплащане - нещо повече, авторите им дори са готови на всичко да привлекат повече играчи.

---> Браво, безплатна он-лайн ролева игра! Казвай бърже откъде да си сваля този MUD!!!

Ако наистина сте си помислили, че дотук ви говорех за дадена игра, може и да останете изненадани - всъщност става дума за жанр. Към днешна дата в Интернет оперират над 2,000 MUD свята. Понеже свръзката с всеки от тях е безплатна, и се осъществява с една-единствена програма - по скоро тип програми, - изборът ви зависи от предпочитанията. Има фентъзи, научнофантастични, киберпънк, пародийни MUD светове, такива, базирани по книги и филми или оригинални... Изборът наистина е огромен.

Освен многообразието, терминът "свалям" е неправилен за MUD игрите. Единственото, от което се нуждаете е MUD клиент - програма, която ви позволява да играете тези игри. Същата функция може да се изпълнява и от TELNET.EXE - малка и особено непрактична програма, която идва с Windows 95/98/2000, така че можете да започнете по всяко време. Но боравенето с нея е твърде голямо изпитание за нервите, затова съществуват терминални емулатори специално пригодени за MUD игри с множество екстри. Веднъж щом си изберете любим клиент, може да се свържете и да играете на всяка една от тези близо 2,000 MUD заглавия.

---> Чакааааай! Чакай малко! Постой, бе! Две хиляди казваш, ама аз така и не зная как да си избера игра? Кажи един MUD поне...

Проблемът с намирането на игра из Интернет джунглата е сериозен и не е от вчера. Поради това съществуват каталози на MUD игрите, които се осъвременяват редовно и които се опитват, рядко стопроцентово, да ги подредят и опишат. Един от най-успешните каталози на MUD игри се поддържа седмично от сайта MUD Connector, който се намира на следния адрес:

http:///www.mudconnector.com

Там може да прочетете много прегледи на по-известни MUD игри, както и да прегледате огромната база данни. За тези от вас, които не искат да хабят време, съществува Plain Text версия с размер около мегабайт и половина, съдържаща пълно описание на всички игри. Нея може да изтеглите от адрес:

http://www.mudconnector.com/zmud/mudlist.txt

На диска към списанието, в директория /EXTRAS/MUD ще намерите този списък. Помнете, че промени настъпват ежедневно и ако ви трябва актуален списък трябва да посетите указаната връз

ка...

--- > Добре, свалих си този файл, но тук само разни рекламни обещания, и не пише как да започна да играя!

След като се зачетете из рекламните описания, всяко обещаващо куп раси и класове, невероятни приключения, стотици нива и хиляди предмети (плюс добро обслужване), сигурно ще си изберете игра. Необходимо е да знаете единствено сървърът на играта и портът, към който да се свържете. Ето и пример за такава информация

Сървър: moiatmud.mudhost.com
Порт: 4241

За свръзка ви трябва единствено тази информация. Въведена в TELNET.EXE или игрови клиент, тя осъществява връзка с игровия сървър и ако няма грешно въведена информация (и сървърът все още се намира там) ще получите стартов екран, с който ще бъдете посрещнати.

--- > И само това? Чакай, нещо си пропуснал, кога ще сваля MUD-а че да го играя?

Интересен елемент на MUD игрите е, че те са изцяло сървърно базирани. Това може да ви звучи малко сложно, но на практика означава, че цялата информация за това кой е твоят герой, къде се намира и какво прави се съдържа на един отдалечен компютър. Когато подадеш команда, тя директно отива към него, а той в последствие решава по какъв начин да информира всички останали за твоето действие. Най-близкия аналог е IRChat-а. Както при него, е необходимо само да имаш IRC клиент.

В нашия случай става дума за MUD клиент. Това е програма за терминална свръзка - подобна на TELNET.EXE за която стана дума и преди - която е специално пригодена с множество екстри за игра. Едни от най-известните MUD клиент са zMUD и MUSHClient.

Ако можем да сравним MUD клиентите с бизнес продуктите, то zMUD определено би стоял добре до Microsoft Office. Този клиент има всичко, което може да поискате, както и поне десет пъти повече от това, което никога няма да ви потрябва. Програмата тежи близо 6 мегабайта и включва мощен скрипт език, тонове опции и опцийки за нагласяне, графична автоматична карта, която е направо уникална с възможността си да представи графично игровия свят, възможност за чат между играчите с пряка интернет връзка и дори аудио разговори - просто всичко, което може да поискате го има в zMUD. Цената на това удоволствие, освен 35-те долара цена, включва невероятната сложност на продукта и не особено удачния интерфейс. zMUD може да свалите от:

http://www.zuggsoft.com

Много по-удачен за обикновеният потребител е MUSHClient, един от най-бързите клиенти, които съществуват. Тази малка програма съдържа приличен скрипт език, позволяващ да пишете програми дори на Visual Basic и Perl, автоматична корекция на правописа (за всички вас с лош английски език) невероятно удобен интерфейс и прилични възможности за настройка. Програмата е малко по-голяма от мегабайт и половина и дори окастрена от корекцията на правописа може да се побере на дискета - идеалното решение за MUD игра далеч от личния компютър. MUSHClient се намира на:

http://www.mushclient.com

И двете програми ще можете да намери на компактдиска към списание, в директория /EXTRAS/MUD.

--- > Добре, приятел, качих си програмата, свързах се... Чакай, излезе ми някакъв текст на английски, а сега чака да напиша нещо... Какво да правя?

MUD игрите не са за всеки. Не само, че някой няма да приеме текстовият вид, или че ще бъде отегчен от писането на безброй команди. Първото, което ви трябва, е добро познава на английски език - нещо, без което може да минете в Diablo, но не и в който и да е MUD. На второ място, тези игри са сложни, иска се желание и търпение да се изучат. Това включва не само принципите на игра, за които се изискват месеци и години да се прозрат напълно, но и множеството команди, които позволяват пълноценно удоволствие. Затова в MUD игрите се чете доста.

Другото качество което се цени при този тип игри, е търпението. Може да ви прозвучи пресилено, но за да видите всичко дори в един-единствен MUD ви трябва най-малкото година, а в нередки случаи и няколко години. Разбира се, не би трябвало да приемате това буквално - зависи от пристрастяването към този тип игри. Те не са правени за превъртане - повечето нямат дори реален край. Именно затова трябва да се приемат като светове, а не като обикновени игри. Важното при тях е играта - и колкото повече нива има, колкото повече са уменията и колко подълго продължава играта - толкова по-добре.

--- > И като завършек ще кажеш ли някой съвет, а? То, MUDовете де, не било лоша работа...

Разбира се, първата крачка в светът на MUD игрите е интересна и приятна, но ако наистина ви хареса, особено важна е втората - правилното навлизане в този необятен он-лайн жанр. Ето няколко съвета, които ще ви помогнат в това начинание:

1) Първото нещо, което ще ви препоръчам, след като сте избрали своята игра, е да си създадете тестов персонаж. Не се нахвърляйте да унищожавате хубавото име, което сте си намислили, с някой долнопробен избор, направен от незнание. Добре е да използвате име, което никога няма да употребите за сериозен персонаж и по този начин първо да проучите играта, а сетне, на базата на натрупаното знание, да поправите неминуемите си грешки и пропуски.

2) Помнете паролата. Особено е важно, защото всички MUD игри изискват да защитите персонажа си с парола. Ако я забравите, в някои случаи ще трябва да се простите с развивания с месеци персонаж, а това е адски болезнено.

3) Четете помощните файлове. Дори и това да отнеме цял ден, прочетете помощните файлове. Дори си ги запишете на файл, за да можете по-късно да направите справка. Помнете - това не е Diablo, и с левия бутон на мишката не се удря! Тук всички команди се пишат. Освен това игрите имат важно описания на раси, класове, професии, умения, като без познаването им въобще не можете да се справите. Особено при създаването на персонаж прочетете всичко - допусната грешка тук не се поправя!

4) Търпение и усърдие! Големите нива се постигат с много, ама много време, като не сте задължени да играете по 6 часа на ден - малко, но с желание! Освен това грабвайте лист хартия и химикалка, и почвайте да картографирате, защото ориентацията е тежка работа в свят, изграден от думи. Обикновено това е нужно само в началото, а сетне картите попадат в главата ви и дори и да искате, трудно ще ги забравите. Но в самото начало дори намирането на ковачницата или на близкото подземие ще бъде невъзможно.

5) Посетете web-сайта на играта, указан както на стартовия екран на MUD-а, така и в различните каталози и списъци! Това, в 99% от случаите, не е просто една красива страница която да разгледате. Сайтовете на MUD игрите съдържат често жизненоважна информация, описание на расите, класовете, командите, нерядко карти на основните зони - все неща от които зависи дали ще се забавлявате или не. Прочетете всичко - ако сте решили да успеете в някой MUD, то трябва да знаете че знанието е сила!

6) Създавайте си приятели! Атакуването на всичко, което мърда, е особено погрешна тактика - помнете, зад повече от мърдащите същества стоят играчи, а те са особено отмъстителна пасмина! С повече приятели и по-малко врагове оцеляването ви в тези игри ще се превърне в особено приятно изживяване.

7) Не прекалявайте! MUD игрите са прекрасни, но навън вървят хора, пеят птички, има кафенета и дискотеки, а на гаджето отдавна не сте му обръщали внимание, така че - умната!

Здравейте!
Пиша ви отново поради две причини:
1. Относно диска... Не, не е свързано със съдържанието... Не и с дизайна не свързано.
Искам да ви кажа да слагате диска в някаква обложка. Ако не е в обложка, дискът може да се повреди, а това НЕ е добре.
2. Тук-таме в списанието се забелязват правописни грешки (ей ама много съм дребнав, а). Знам че времето малко и все не стига, ама все пак трябва да направим от НАЙ-ХУБАВОТО списание за PC игри едно още по-добро такова...нали?! Като изключим горепоменатите "издънки" списанието си е направо СУПЕР и т.н.
За малко да забравя - защо не слагате на диска... уф, как му се вика на това... картинки за Webshots-а така де албумчета. Браво на Whisper за това, което каза/написа в статията за Diablo 2:Expansion set - че ще казвате ГОЛАТА истина за една игра пък била тя и Diablo 2. Не си мислете, че искам да обидя играта - просто искам да кажа, че една игра трябва да бъде оценявана справедливо и безпристрасно. Също така искам да похваля този, който е измислил предметите на стр. 23 от 21 брой. Ако кажа, че не съм умрял от смях, ще излъжа.
Щях да ви питам още нещо, ама аде какво беше то..... ааа да - има ли място/сайт откъдето мога да си изтегля карти за HOMM3?
За друго не се сещам в момента, но знайте че щом ми дойде музата пак ще ви пиша.
Айде чао!!!
Бат Венсо

Здравей!
Приемам, че съдържанието и дизайнът на диска те задоволяват. Що се отнася за обложка... хм, много скъпо удоволствие е. Няма как да стане. Засега. Но щом се отвори възможност за това веднага ще реализираме тази идея, още повече, че и на нас отдавна ни се върти в главите.
За грешките... Стара тема. Съгласен съм с тебе. Проблемът е, че повечето от материалите се пишат в последния момент, а ние нямаме щатен коректор. Но скоро ще имаме и ако грешките не изчезнат напълно, то поне значително ще намалеят.
Сайтът е www.toheroes.com. Успех!

Hi,
Понеже съм горе-долу на вашата възраст /абе всъщност не знам точно на колко лазарника сте, предполагам между 20 и 35 години, та и аз попадам в този диапазон/ няма да започвам със "здравейте приятели" или нещо подобно, а с едно просто Hi, тъй като истинските приятели отдавна трябва да сме си ги създали, а и по целият свят имат навика да викат Hi дори на непознати, така че всичко е ОК. Та значи, първоначално мислех да ви пиша за Cstrike 7.1, и по-точно защо не тръгва. Но това не е от вас, сигурен съм, че сте го тегглили от Нет-а, така че ще се помъча да си го изтегля сам. Но понеже отдавна се каня да ви напиша някой и друг ред, та реших да го направя сега. Държа един малък гейм клуб във Велико Търново /10 PCta/, и понеже това ми е в кръвта, постоянно се включвам в мрежите с по-малките братя геймъри. По 20 часа не спирам да играя, но това си има и плюсове - Starcraft, Age of Empires, Heroes, Shogun, Quake2 i Quake3, Half-life, Unreal просто нямат тайни за мен. Та, купувайки си последния ви брой се изкефих страхотно на бета версията на Cstrike 7.1, но тя така и не тръгна. Но аз питам: Защо винаги има по-някой фал с вашите дискове? Преди два броя диска въобще не искаше да завърти, носих го другаде заради CD-то ми да не е, ама нейсе. И други хора идват от време на време със същия проблем. Чудя се, колко неприятно е за по-неплатежоспособните хора да се сблъскат с този проблем, просто е много фрустриращо. И друго, преди около 2-3 месеца ви писах за моето желание да се абонирам за вашето страхотно списание, дори се обаждах в редакцията ви, вие ми отговорихте на пис-

то, но все още не съм абониран, и това не е в резултат на липсата на желание от моя страна... Примирил съм се с факта, че ще ви купувам от сергиите, но много бих искал да се сдобия със някои от старите броеве, които нямам...
Та на темата за Голата Истина. Живял съм две години в USA, преди това една година във Франция, пообиколил съм и смятам скромното си мнение, ако не за меродавно, то поне заслужаващо внимание. От мальк живея и болея с проблемите на геймърското братство, обожавам това чувство на върховно удовлетворение, ставайки от компютъра със зачервени от взиране очи и надута до пръсване от стратегическо мислене глава, но задоволени от взетата Full campaign на Hard от Shogun: Total War, последната игра която си сложих. Та, сравнявайки ви с останалите геймърски списания на запад, не сте "Гола Вода", да знаете. Напротив, истината е, че се доближавате неимоверно много до тази неизвестност, до това "що е то?", до тази химера за повечето от нас, българите, наречена "Западен Стандарт". Абе с две думи, кефите много, и то не само мен, но и всичките ми познати. И това сме хора, които се имат за нещо, които мислят, че отбират от тези неща, хора с постоянен достъп до Интернет, където могат да прочетат същите тези неща /е не всичките/, стига да знаеш къде да ги търсиш, а ние знаем, повярвайте ми. Е, какъв по-голям комплимент за вас, от това, че ви купуваме?!?!? Просто готино пишете. Дори понякога се смея, което рядко ми се случва откакто плащам патентен данък и трябва да мисля за осигуровки, плащане на ток, наем и как да излъжа държавата, в която съм роден. Така мога да пиша и до утре, но спирам и се опитвам да кажа това, което ми се върти в главата откакто прочетох логото ви за истината :
„Това което не ни убива, ни прави по-силни" - е това ми е мотото на мен. Фридрих Ницше го е написал. Например това, че оцеляхте след кризата, в която бяхте изпаднали, ви направи по-силни, нали? А Истината убива, това мисля аз за нея, убива по-грозно и от най-жестокото оръжие, защото убива отвътре, убива това, което не се убива, а именно душата, любовта и всички тия "вечни" и "безсмъртни" неописуеми неща, които дори не могат да бъдат докоснати. Ето защо е страшна тая пуста Истина, ето защо е по-добре да бъде премълчавана, скрита дълбоко и по-надалеч от слънчевите лъчи, защото след нея тези лъчи просто не изгряват. Знам, че има и друга позиция по въпроса, но само човек, изпитал върху себе си тежината на Голата Истина, може искрено, с чувство на пълно себеосъзнаване и знаейки точно къде му е мястото на този свят, да изкрещи: НЕ Я ИСКАМ !!!! ДРЪЖТЕ СИ Я ЗА ВАС!!!! Тези, които са на противоположното мнение бих попитал: Губили ли сте голямата си любов заради Голата Истина? Някой губил ли е вярата си във вас заради Голата Истина? А вие в някого? Ето затова ви моля да не бъде това логото ви, защото колкото и абсурдно да е, то няма да отговаря на Истината. Не можете да твърдите че новият Expansion на Heroes бил направен с цел доене на парите на феновете, ами че това е абсурдно!!! Та по тази логика и следвайки вашата истина абсолютно всички фирми производителки на каквото и да било целят да доят потенциалните си клиенти. Ами разбира се, но това не е цялата истина, а къде отива кефа, който техните продукти доставят на хората, удоволствието от играта.Ето затова не се захващайте с такива екзистенциални и философски проблеми, въпреки че явно имате хъса, желанието и най-вече таланта да се захванете с каквото и да било. Все пак не забравяйте че ви четат не само хлапетии, а и по-възрастни и интелигентни хора. Пак Ницше е казал, че човекът е мост между маймуната и свръхчовека, за мен вие сте Мост между Настоящето и Светлото Бъдеще. Пак почнах да попрекалявам и сигурно ще съм голям късметлия ако някой ми прочете писмото докрай, но... Дано не съм ви отегчил много. С най-добри пожелания:
Ваш верен Читател /да се надявам ли в скоро бъдеще да стана и ваш бъдещ Абонат?!?!?!/
Prince Protoss
P.S. Между другото ви предизвиквам всички в редакцията на която и да е избрана от вас произволна игра, предпочитам да са няколко, и накрая да видим що е то " Универсален Геймър" и има ли то почва у нас. Чао готини.

Hi,
Ще се възползвам от този поздрав. Първо: за предизвикателството. Няма проблем, ние сме винаги навити, но не виждам практически начин да го осъществим. Което е добре наистина, защото ще се чувстваме малко неудобно да разбием старец като теб :-). Wow, а? Хехе. Скромността не е сред пороците ни... наборе! "Прекаленият светец и Богу не е драг" - с този цитат отговарям на една от забележките ти. Не, не го правим нарочно, разбира се... Просто гафовете имат силно изразен афинитет към нас. Но съм силно изненадан да разбера, че има проблеми с наши дискове. Те винаги се тестват преди да отидат на поточната линия, а и след като слязат от нея, също. Колкото до Counter Strike 7.1, просто трябваше да пуснем и последния Patch, без който бетата не тръгва. Но, понеже я включихме в диска в последния момент, не успяхме да я изтестваме и да разберем, че въпросният Patch ѝ е нужен така, както и Българо-Съветската дружба ни беше нужна на нас през "ония" времена. Сиреч като въздуха. Поправяме пропуска си в настоящия диск. Нататък, кажи кои точно броеве би искал да получиш и колко. Ще ги изпратя лично, или ще се погрижа някой друг да го направи (което е по-вероятното). Най-малкото това ти дължа за прекрасното писмо и за подкрепата. Абонаментите ги приключихме, но за теб ще направим изключение, само кажи адреса, на който искаш да ги получаваш. А още по-сигурно е да се абонираш, чрез РЕП. Защото нашите разпространители се кълнат на килимче, че списанието е включено в каталога на РЕП, но в момента не зная точния кат. номер. За Голата Истина няма да коментирам. И съм и не съм съвсем съгласен, но много уважавам това, което си казал.
Винаги съм намирал Ницше за прекалено краен. Твърде много страст има в неговата философия, затова и никога не съм го смятал за типичен философ. Докато дойде ерата на Свръхчовека, Заратустра ще се помни само от няколко склерозирали дъртаци, вманиачени на тема древна литература и история. Да не го мислим Свръхчовека. Но другата мисъл и на мен ми е любима. Може дори и да се превърне в следващото ни мото. Ще решим по-късно. В крайна сметка, точно това беше идеята - мотото да се сменя непрекъснато.
Bye!
Freeman

Продължавам да се чудя дали има смисъл от написването на това писмо. Винаги съм се замислял какво става с писмата, пратени до различни списания, и представата ми е горе-долу следната: шефът на редакционната колегия учтиво помолва и убеждава най-новите и неопитни членове /хе-хе, май просто им съобщава да се заемат с тази трудоемка и неблагодарна работа. След неблагодарен неколкодневен/седмичен, почти Сизифов труд успяват да се прочетат "всички" неща, пратени от читателите, като след това с помощта на някой по-опитен колега се избират няколко възхваляващи списанието и едно, може би две такива, които не го одобряват напълно и се публикуват. Така никой не може да има претенции, че не се обръща внимание на читателската аудитория, че не се публикува и критика и т.н. Да ама някои от писмата,

които уж са много cool, got, hard and super-very яко написани, са абсолютно безсмислени.
- Добре де, казах някои, не всички, не повечето. Не е това начина да избягате от проблема, като почнете да четете друго писмо, а моето го игнорирате.
Мисля, че има какво да се направи точно по отношение на рубриката с писма, но не точно това е целта на писмото ми, а пък и аз да бях на ваше място, бих подходил по сходен начин.
- Ей, т`ва последното не го споменавайте на никой!
Продължавам да се чудя дали има смисъл написването на това писмо. Мисля обаче, че даже и да остане незабелязано заедно с мнозината останали, пак ще има полза, дори и само за мен. Ако това писмо се окаже не просто едно от многото, ако успея по някакъв начин да опъна някаква струна в душата Ви, то тогава то ще постигне много повече.
Хм, аз май малко се поувлякох и отдалечих от същността на въпроса. Моето послание към Вас би изглеждало така: Здравейте, любима редакционна колегия на Gamers` Workshop ,
- Абе, т`ва е много сухо бе!
Или така:Здравейте, хипер-turbo-super-giga-готини Workshopowci, тролове и т.н.
- Е, ся пък отиде на другата крайност.
Е значи ще бъде това:
ЗДРАВЕЙТЕ,
Пише Ви един ваш фен от ...оп...оп..., тук думичката фен не е съвсем на мястото си. Обяснявам защо: в моя речник думичката фен значи страстен почитател, запалянко, винаги заставащ на страната на любимия си отбор/автор/списание и т.н. , оставяйки на заден план личното си мнение.
Е да, ама с мене не е така.
Аз съм Ваш редовен читател (някъде от ноември `99 и купувам всичките Ви броеве оттогава). Предпочитам Ви пред другите списания най-вече по две причини (а заради брой 20, август 2000 и по три) :
1. Давате наистина реална оценка за игрите в статиите си.
2. Стремите се да правите нещо повече от рецензии за игри. Някои работи са направо шедьоври.
Получавате специални адмирации за статията си за Diablo 2 в брой 20. Не, това не значи, че споделям възгледите Ви за играта (мене мнооо ме кефи). Харесва ми това, че в една статия дават свое мнение не само един, а повече автори. Така читателят получава една по-пълна и комплексна оценка за играта. Е, вярно, че е Diablo 2 и че всички искат да пишат за нея, ама нейсе.
Може би ще прозвучи малко неадекватно и нелогично, но по някакъв особен начин ми напомняте за едно много яко списание, излизало преди години. То се казваше ДЪГА. Наистина, едното е комикс, другото - списание за игри (не само), но и двете са доказателство, че в BG могат да се пишат наистина добри списания.
-Така е бе, мааму да е... !
Ми засега това е !
Superman

Продължавам да се чудя, чудиш ли се още...
Freeman

Здрасти на всички от Работилницата.
Чета ви от самото начало и много се радвам, че ставате все по-добри. В последно време съм абониран и за Експреса и той също е много готин. Особено добро впечатление прави последния ви брой, който е връх на сладоледа.
КРИТИКАТА
1. Момчета престанете с тия идиотски PREVIEW-та. На кого са нужни те. Наскоро четох що глупости сте изписали за Диаблото преди да излезе. Какъв смисъл има да четеш за игра, която може евентуално да излезе след 2 години, а дори и да излезе няма да има нищо общо с написаното от вас. 2-3 скрийншота, 2-3 изречения, че се прави нещо ново и това е. К'ви са тия фермани за Elder Scrolls? (например).
2. Никога не си губете времето да пишете статия за тъпа игра. Като се е издънил Ромеро - казвате го и толкова. Що ми е да чета защо Дайкатана е тъпа?
3. Видно е, че доста разбирате от игри. К'ви са тия неясни мнения дали играта е хубава или не? На Вас играта харесала ли Ви е? Ако да - точка по въпроса. Ако не - кажете си го направо.
4. Когато взимате пари, за да направите реклама на някой - бъдете обективни и евентуално вашите читатели ще предпочетат неговата фирма от уважение към вас. Писнало ми е от онези реклами в Щатите, според които няма лош продукт. Като прочета "тази програма е с опростени възможности, но е чудесна за начинаещи" и ми се повръща. Не ми са под ръка постарите ви броеве, но имам смътни спомени от реклама на Пулсар, рекламираща не просто стари, но и неуспели игри за някакви сериозни пари.
Хайде стига засега с критиката, обаче вече съм решил да ви пиша по-често.
П.П. Вярно ли е че има хора в редакцията от Добрич? Ще ми е приятно да се запознаем.
Джон К. Стоун

Ми, здрасти ти.
Ще карам поред:
1. Превютата са нужни, за да се чувстват информирани хората. Дори и играта по-късно да се окаже поразлична. На мен би ми било интересно да чета всякаква информация за любимата игра, дори и да е една и съща в различните издания, но написана по различен начин. Дори и да е противоречива! Какво толкова, ще си пофантазирам малко. Абе ще ми е гот. Ама явно ти си от Добрич, това обяснява много неща. И за какъв ферман за Elder Scrolls говориш. Две странички са само?...
2. Абе има някаква логика. Щом е тъпа, за какво да й отделяме място и време? Ами може би защото освен всичко останало, ще вземем да обясним и защо точно смятаме, че е тъпа. Може би ще успеем да ви подтикнем към навика да анализирате игрите, а не просто да ги консумирате. И защото винаги сме се стремели да превърнем Workshop в нещо повече от сухото излагане на кратички, необосновани мнения.
3. А сега! Ми казвал съм го много пъти. В игрите до голяма степен е като в живота - няма само лошо или само добро. Те са комплекс от елементи - в някои от тях са прекрасни, в други са се провалили. Какви са тези демагогски мерци за Абсолютната Истина бе, приятелю.
4. По тази точка съм в абсолютно неведение относно това, какво точно аджеба се опитваш да кажеш, затова ще се въздържа.
Freeman
P.s. Аз съм от Добрич, приятелю, което също обяснява много неща, включително и този отговор.

Здравейте работяги! :-)
Като казвам работяги, имам предвид задружен колектив, работещ упорито и неуморно. С мерак. Поне с такова впечатление оставам всеки път, когато разлиствам поредния брой на GW (купувам си го:-)). След като разгърна списанието реалността ми се размива (нещо като в Приказка без край, трябва да сложите предупреждение: Чети само в къщи!:-) до мига, в който пръстите ми напипат картона на последната страница? С това исках да кажа, че нямам никакви забележки по отношение на хартия, количество страници, колко нови (или стари) игри са обсъдени. Четенето на това списание за мен е като среща с близък приятел. Няма значение за какво точно ще се говори, важното е, че сме заедно. Нямам много време (нито толкова скъпа машина) за игри, но е истинско удоволствие да зарежеш всичко и да посветиш 2-3 (че и повече) часа на поредната "книжка". А смея да твърдя, че това, което пишете за игричките се покрива 100% с моите и тези познатите ми виждания (това за Diablo II направо ме изкефи яко! Браво!!!). Тъй че освен сладкодумци, сте и професионалисти. Така. Сега вече съм удовлетворен! Исках да успокоя съвестта си, че не сте само цел на неблагодарни нападки и реших да ви драсна ?.
Е, това беше от мен. Бъдете такива каквито сте!
Ihou

Е, имам ли друг избор освен да сведа скромно глава? И лицемерно да те уверя, че с всичко това прекалено ни ласкаеш. И че едва ли заслужаваме "чаак толкова" много похвали. Хе-хе!
Freeman

Привет отново.
И тъй като е тръгнало да се казва Истината, аз ще я представя такава, каквато е.
Минавам си аз покрай една бутка и виждам новия брой на Workshop-а и естествено си го купувам. Като започнах да го чета установих, че това не е онзи феноменален Workshop, който се появи през Май' 98, а някаква негова лоша имитация :(((.
За съжаление си отиде едно велико списание. Всичко започна от онзи последен брой 12'99. И ето, че дойде този край. Къде ли се загуби онова списание, което те караше да си умираш от смях. Да, онова същото, което беше еталон за качество, стил и дизайн??? Сега сме свидетели на... не мога точно да го опиша, но такова разочарование изпитах след като го прочетох цялото. Ако някой трябва да дава оценка за правописа (не казавм, че сте неграмотни), то едва ли ще е повече от 3. Имаше някои статии, които бяха толкова зле, че направо не ми се искаше да ги дочитам. Някои screen-ове са толкова тъмни, че човек трудно би разбрал за коя игра става дума. Според това как са излезли картинките в списанието новият Act 5 на Diablo2:Expasion Set е сив, а на сайта на Blizzard, той е кафяв. За жалост лошите неща не свършват до тук. Няма я онази конструктивна критика към посредствените игри, наблюдава се най-обикновено оплюване (пример:DarkRign2). А как беше преди? Да, през онова време, когато съществуваше истинския Workshop изчитах списанието от кора до кора, независимо дали ме интересуваше или не дадена игра. Просто ми беше удоволствие. А сега като изчетох всички рецензии до края на DR 2, просто затворих списанието...
Е, вярно в броя имаше една страхотна рубрика Hardware, нещо което много рядко се случваше на страниците на GW, но дори и тя не успя да премахне горчилката, която остана в мен. Прав беше Freeman като каза, че всички ние ще разберем, че едно нещо наистина ни липсва, едва когато него вече го няма.
За съжаление това е Голата Истина.
Protossman-Burgas

Е, дето се вика: Мир на праха му. Хайде да приключим с панахидата и да погребем най-после спомените. Нека оставим това, което е било на мира. То вече няма да се върне. Край. Отиде си. Сега тук сме ние - същите. Не сме се променили, просто се научихме как се прави списание. Нещо те мъчи, но и ти сам не знаеш какво е. Или може би не ти се иска и да разбираш. Плаши те голотата на Истината. Та ние правописни грешки винаги сме допускали. При това, преди те бяха много повече. Имали сме винаги по-лош печат от конкуренцията и по-добър дизайн. Да не говорим в колко много броеве снимките излизаха тъмни или с разменени цветове. Веднъж-дваж повторихме и страници дори. Безброй гафове. Не са ти пречели преди, както забелязвам. Elexis я няма, за да се защити затова аз отново прочетох статията й. И ще ти кажа следното: по принцип за тази игра трябваше да пиша аз самият и доста поиграх, но нещата се стекоха другояче. Не бих написал тази статия по-добре! Дори ще призная, че колежката е забелязала неща, които на мен самия ми бяха убягнали. Не виждам никъде необосновано, неаргументирано плюене.
И още нещо: аз почти винаги съм прав. Бях тогава, за когато споменаваш, убеден съм, че съм прав и сега. Нещо друго те мъчи, приятелю. Друг ти е проблема. Намери отговора там, където е - в самия теб, а не там където никога не е бил - в нас. Не се срамувам от нито един направен досега брой, защото винаги сме давали максимума от себе си.
Поне в това отношение съм чист пред съвестта си!
Freeman

ФИЛМ НА БРОЯ

ОЦЕНКА: 8/10

: ЕКС МЕН (X- MEN)

Жанр: Екранизация по култов комикс

Участниците: Йън Маккелън, Патрик Стюърт, Фамке Янсен, Хю Джакман, Хол Бери

Режисьор: Брайън Сингър

Историята: Банда добри мутанти, обединени около добрия професор Екс (Стюърт) се бият с банда лоши мутанти, водени от лошия Магнито (МакКелън). Последните, впрочем, искат да превърнат всички хора в мутанти, ама в името на равенството, не за друго. Това е екранизация по комикс все пак, нали не сте очаквали да изпиша повече в тази графа?

Похвалите:

- Визуалните ефекти са брилянтни. Знам, че сме се нагледали на подобни неща, но повярвайте - това тук наистина е визуален шедьовър.

- За Брайън Сингър със сигурност може да се твърди, че няма лош филм в кариерата си (за момента е заснел Обичайните заподозрени и Прилежен ученик), така че може да сте спокойни за петте лева, които давате на лелката в касата.

- Това е най-свястната екранизация, която братството на супергероите някога е получавало. В добавка онази неуловима трънка, която е превърнала съответните комикси в култ, за сефте е пренесена едно към едно на екран.

- Филмът не се възприема насериозно нито за миг и не навира в очите на зрителите фундаментални и общочовешки послания. Наместо дразнещият и досаден драматизъм, който неизменно се появява в паузите между екшън сцените в разните му Батмани, тук имаме яки лафчета и ударна доза черен хумор.

- Актьорите са изненадващо добри, въпреки че (а може би именно защото) в каста не присъства никой от А-листата на Холивуд. Йън Маккелън е бъдещият Гандалф, Фамке Янсен беше единственото нещо, което ставаше за гледане в Златното око и красеше Страх от Дълбините и Факултетът, Патрик Стюърт е незабравимия капитан Пикард, Хю Джакман напомня с вид и поведение на Клинт Ийстууд от ерата на Мръсният Хари. Какво повече искате?

Критиките:

- Приемам, че липсата на свестен сценарий е съвсем нормална за подобен род филми, но фактът, че тук не успях да се натъкна на каквото и да е сценарий е леко притеснителен. На бързо са ни представени добрите и лошите, нахвърляни са ни с по две-три щрихи някакви съмнителни мотиви за действията им и останалото са, вече похвалените, ефектни битки и свежи лафчета. Няма нито завръзка, нито кулминация, нито нормална развръзка, все елементи, които - още от времето на Аристофан - се водят за жизнено важни за всяка една история. Екс Мен ти създава усещането, че не гледаш филм, а пилотната серия на някакъв сериал. Което всъщност не е много далеч от истината...

Змийски откровения: Филм, който тепърва ще се превръща в култ. Помнете ми думата.

Аналогии: Изчадие (разпространяван у нас като Споон), Батманите, Супермените, Маската на Зоро, Матрицата

Още ревюта на филми можете да намерите на диска към списанието

СПЕЦИАЛНО ПРЕДЛОЖЕНИЕ НА GAMERS' WORKSHOP

Ако сте собственик на компютърен или Интернет клуб и се питате как светът да научи за Вас, вече има лесен начин за това. Само срещу десет лева на месец вие се включвате в справочника на Gamers' Workshop.

Как можете да се включите към нашия Справочник?

Обадете се на телефон **02/980-68-29**. Ние ще Ви изпратим специален формуляр за участие, който ще трябва да попълните. Ако клубът Ви е в София, Варна, Пловдив или Бургас при Вас ще дойде наш представител, който да вземе попълненият формуляр. Иначе можете да ни го пратите по факс или e-mail. *Това е всичко.*

Какво печелите?

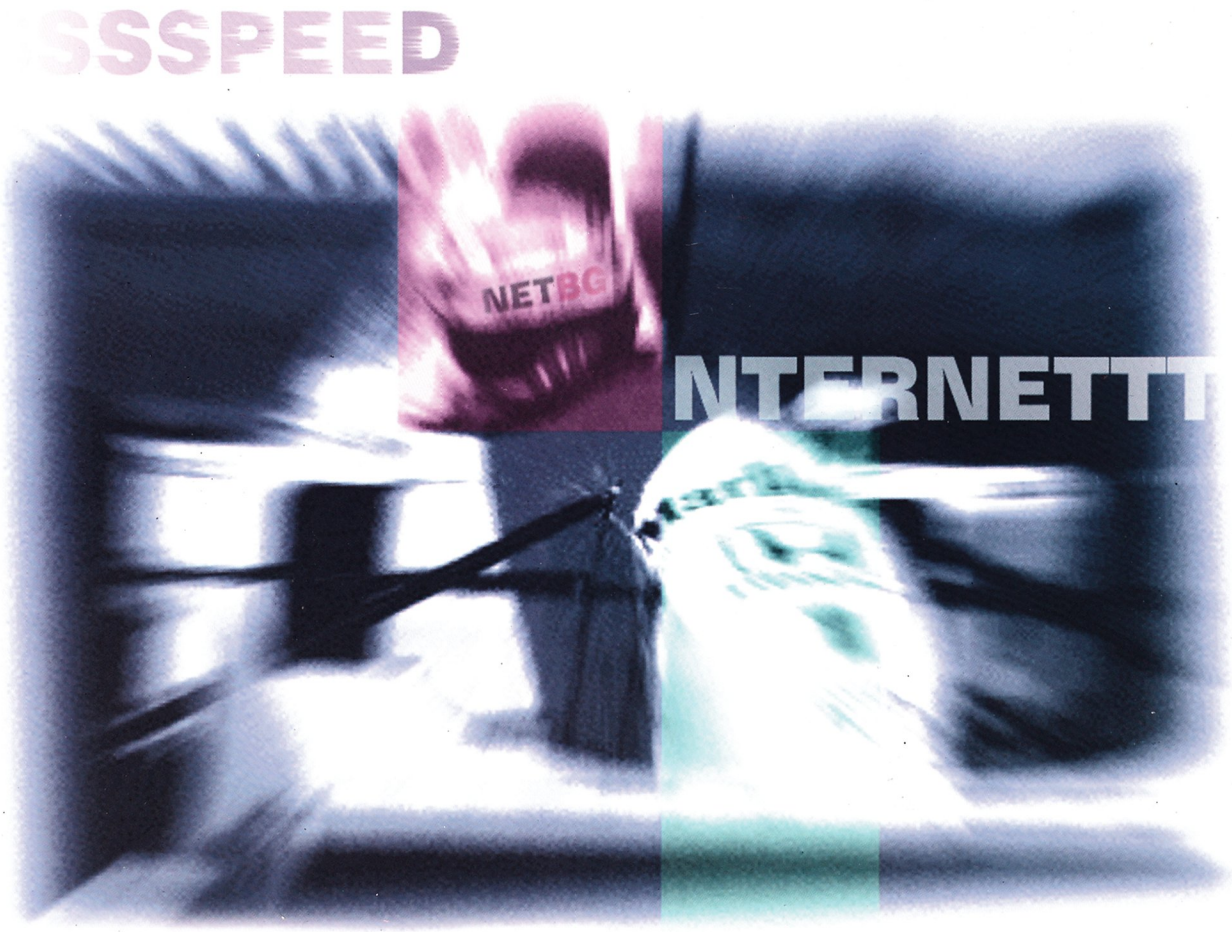
- **Популярност** - името Ви достига до над 6000 човека в цялата страна;
- **Имидж** - Gamers' Workshop се е утвърдило като едно от най-сериозните издания в бранша;
- **Възможност** да ползвате преференциални цени за реклама;
- **Възможност** да се включите в бъдещите промоционални кампании на Gamers' Workshop.

Има ли възможност да разширите рекламното каре?

Ако искате да направите Вашето присъствие в нашия Справочник по-забележимо, ние Ви предлагаме специални рекламни тарифи за включване на графичен знак и обособяване на каре в определени от Вас размери.

Къде можете да получите повече информация?

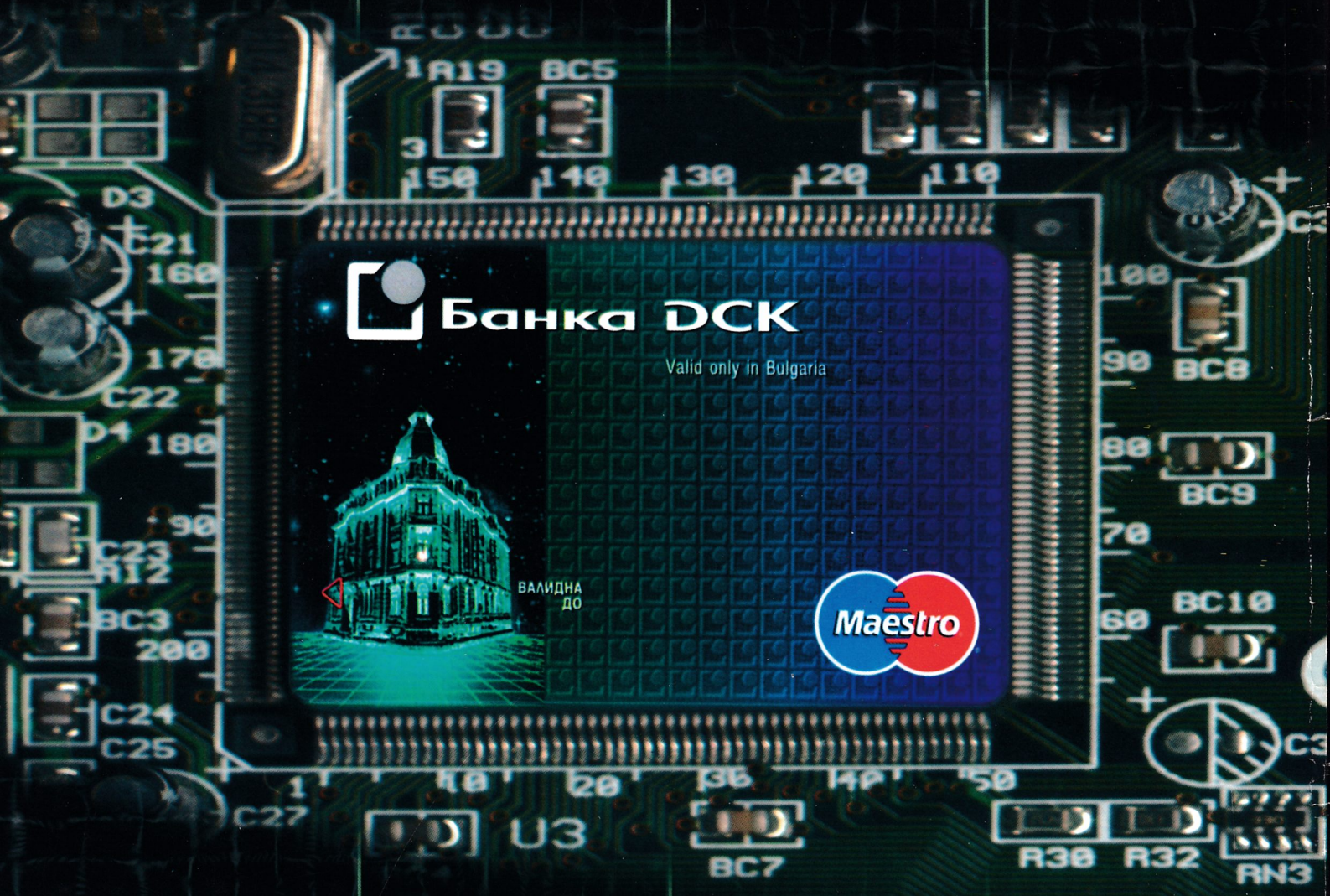
Ако имате някакви въпроси, идеи и предложения, не се колебайте да се обадите на редакционните ни телефони: ***980-68-29*** и ***980-72-45*** или посетете нашия уеб сайт на адрес : ***www.workshop.netbg.com***



NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

дебитната карта
на Банка ДСК



тя се грижи
за вашите пари

Банка DCK

©APPGAPPIA